

GRY I KONSOLE >PLAYSTATION >XBOX >NINTENDO

**116 STRON
NAJNIŻSZA CENA!**

- ▶ SPLITER CELL DOUBLE AGENT
- ▶ DBZ: BUDOKAI TENKAICHI 2
- ▶ MEDAL OF HONOR: HEROES
- ▶ NEED FOR SPEED CARBON
- ▶ GTA: VICE CITY STORIES
- ▶ LOST PLANET:
EXTREME CONDITION

PSX EXTREME

7.99 NAJWIEKSZY W POLSCE MAGAZYN O KONSOLACH

wym. 75x107

Grzesień 2007

112

**50 RZECZY
KTÓRE WARTO WIEDZIEĆ O
X360**

TEST
MONITORÓW LCD
DO XBOXA 360

SMUTNA
DETRONIZACJA CZY
POWRÓT KRÓLA?

PES 6

GRA NUMERU!

GEARS OF WAR



GRUDZIEŃ 2006/PE#112

Hardkor

NO SIĘ BLOGA - GRANIE W WERSJI 2.0	94
EUROPA TRIDOWYMI OGNIEWI	96
IX-RAY	92
GRACZOSPOLITA	89
OO GRACZA OLA GRACZY	90
OSEM MANIAKA	91
PSA NOT DEAD	97
SZARA SIEFKA	88
TO BYŁO GRANE	98
XBOX LIVE ARCADE	93

PLAYTESTY

LOST PLANET: EXTREME CONDITION	24
WALKHAWK	20

INNE

CZY SUPERKONHATOWIŚNA ŚMIECZENIE?	47
FAQ XBOXU GRACZ 360	69
IM JEST XBOX	30
OPOWIEŚCI (S)KRYPTY	113
PANDORAWCZNE LCD DO XBOXA 360	71
PREMIERA XBOXA 360	67
TOP 11 NA XBOXA 360	68
ZOBAMA O ZMIŚLY	31

KONKURSY

MC ROOM	109
TELEXTREME	100, 101
PS 6	108
VIVA PINATA	106
ZROBI MI RPO-AL	102

REGION DVD

	112
--	-----

Na miejscu Kena Kutaragiego byłbym trochę podłamany takim - najzwyczajniej na wyrost - stoperdowaniem premiery PS3 w Stanach Zjednoczonych. Pamiętacie, jak Microsoft odgrażał się swego czasu, że wraz z PS3 pojawi się kolejny Halo? Choć słowa się dotrzymał, to jednak nowy tytuł na Xboxa 360 - Gears of War - może skutecznie odciągnąć uwagę od gier na PS3. Produkt Epic to na pewno najlepsze gra z szeroko rozumianego gatunku akcji i choć jeszcze w tym roku konsola MS doczeka się kilku naprawdę dobrych tytułów (Call of Duty 3, Viva Pinata, R6: Vegas), to jednak w ciemno można obstawiać, że to właśnie Gears zgarnie tytuł największego killera 2006 roku. Zapraszamy do przeczytania recenzji - padła wysoka ocena, najwyższa z dotychczasowych dla gry na trzydziestodziesiątce. Im bardziej Xbox 360 przyspiesza, tym bardziej wiad, jak poprzednia generacja zwalnia. I choć PS2 i Xbox w tym numerze prezentują bardzo dobry in-eup tytułów, to jednak można to uznać za ostatnie technicznie przed powojną agonią (PS2) lub nagłą śmiercią (Xbox) tych systemów. Przepraszam, że muszę Wam pisać takie rzeczy, ale nie ma co się okłamywać, że "będzie dobrze". Cieszymy się zatem tym, co wyszło.

Przekartkując numer - sporo tego, prawda? Z okazji polskiej premiery Xboxa 360 przygotowaliśmy dla wszystkich obecnych i przyszłych posiadaczy tej konsoli swastyki specjal, w którym znajdziecie informacje dotyczące polskiej premiery, nasze opinie o konsoli, wywiad z... (nie zdradzaj!) oraz, co najważniejsze - 50 rzeczy, które trzeba wiedzieć o tym sprzęcie. Przydatne i interesujące. W sumie złożyliśmy dla Was 116 stron do poczytania w szeregu, której widok straszy nas zza okien. Cena magazynu oczywiście pozostaje bez zmian (najniższa wśród pism konsolowych).

Za miesiąc będzie gorąco - PS3 i Wii wydają na redakcyjnym biurku. Czyżby termin "next-gen" przestał odnosić się do tych konsol? Wszystkie na to wskazują. Jesedyni bardzo ciekaw, jak będzie wyglądać konfrontacja prognoz z realiami: czy PS3 to tylko nieco lepszy Xbox 360? Czy Wii to powódka dla niedzielnich Graczy? Na te pytania odpowiedź Wam w następnym numerze, który pojawi się przed świętami - szukajcie go w kioskach już 18 grudnia, czyli o dwa dni wcześniej niż zwykle. Zauważymy o odpowiednią dawkę mocnych wrażeń, to pewnie. Do poczytania w święta i Nowy Rok jak znalazł. □

[ściera]



RECENZJE

PLAYSTATION 2

BARNTOWN	63	MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	94
CARS CARON ENE	34	MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON	38
CHRONOS GARDIA	54	NEED FOR SPEED CARBON	60
DISTROY ALL HUMANS 2	44	OPEN SEASON	62
DEVIL SUMMONER	53	PRO EVOLUTION SOCCER 6	48
DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAIC 2	32	SPLINTER CELL DOUBLE AGENT	60
JUSTICE LEAGUE HEROES	66	THE SIMS 2: TWINKLE	33
LEGION OF SPIDERS: ANN	65	VALKYRIE PROFILE 2: SILENT	34

XBOX

CERIBUS GROUND	54	MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON	38
DISTROY ALL HUMANS 2	44	NEED FOR SPEED CARBON	60
JUSTICE LEAGUE HEROES	66	OPEN SEASON	62
LEGION OF SPIDERS: ANN	65	SPLINTER CELL DOUBLE AGENT	60
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	94		

GAMECUBE

BARNTOWN	63	NEED FOR SPEED CARBON	60
CHRONOS GARDIA	54	OPEN SEASON	62
DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAIC 2	32	SPLINTER CELL DOUBLE AGENT	60
LEGION OF SPIDERS: ANN	65	THE SIMS 2: TWINKLE	33

XBOX 360

DEATHS OF WAR	56	PRO EVOLUTION SOCCER 6	48
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	94	SPLINTER CELL DOUBLE AGENT	60
NEED FOR SPEED CARBON	60	THE COOKMASTER	37
OPEN SEASON	62		

POCKET

ACE COMBAT 5: SILENT OF BUCKYTON	79	METAL OF HONOR: HONORS	86
APP ACADAMY 2	81	POCKET CHALLENGE	83
BUTT BLAT AGENTS	78	POINT BLANK 95	79
FEEDBACK WINGS	79	POMER STEAK COLLECTION	81
GRAND THEFT AUTO: VC STORIES	84	SCARLETT: MONEY, POWER, RESPECT	82
GUN SHOWDOWN	83	TOUGH DETECTIVE	80
HARBOUR TEAM BAYWATCH	77	VALKYRIE PROFILE: LEMNETH	82

Wtem wziętym Ciągłuchem w biologiczną wojnę informacyjną PS2. W tym walczącym nowym świecie dostaje już MS, Dathan, który podobnie jak przed nim, "odchodzi" od kariery i woli Robbena, jakiego widać w PES6 na nieciekawym ogle w Karcie i był może jednym z pod koniec lat 90. w Gdzie Agent był zapalonym kochał się grać na X360, więc w PlayStation 2 walczyli "później". Zapomni.



09

Pytać informację

Jaki kochanie Gutter Hero? To zawsze miejsce w mieście ludzi na wszelkie informacje z tej grzeczki.

A tych małych widać się ostatnio sporo. Oglądając zaszumiełobyś powiem GH na PS2, a umiemyś dawkę info jest się drugi: czas na przykład meków. Zaczynają od tego, że seria meków już każdy znaczący nowy format - jak to dawać aż Activision robił Kotek. Oczywiście mówię o multiplayerowości, na razie jednak z konkretnymi wiadomo jedynie o wariacji na Xbox 360. Żeby było śmieszniej, kłopoty Activisiona zaczęło się bezprzewodowego wiola (tak, tak), a półko do nie ma szans na takowe dla wersji na konsolę Microsoftu. Nowa grańska bez kabli, dla PS2, własne i gdzie w sklepach za oceną - w sam raz na pierwszy sezon - za jedyne 59,9. Tymczasem okazuje się, że bezprzewodowa technologia w X360 jest zastrzeżona dla Microsoftu i firma nie udostępniła jej nikomu do produkcji akcesoriów - wynajdują specjalnie dla MS X-plorer, uwierają bądno na kabelek. To jeszcze więcej, przypiętych wleci w temacie - MedOctane i Activision mają sądowe problemy z firmą The Art Company, która nie widać, że w roku 2000 opatentowała podobny głośnik kontroler dla PS2. Toż żąda przesłania dalszych informacji w ich ożenach oraz zakazu sprzedaży kompletów grających, aby to Grac miał wybór, czy sprzęt wybierze (buchi).

TY GO ŁAPIEŚ I PRZYTYKNIJESZ A ZA MĄ WYMYWAM TE ŚWOCZE KULKI



PANOWIE DOGAŻAJMY SIE JAKOŚ... KULKI BIEŁE

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Developer: EALA Wydawca: EA Data wydania: 2007



Czy rozpoznałbyście w historii rynek gotowy jest na przyjęcie kolejnej produkcji ze swastykami i szarymi mundurami? Jest szansa, że tak. Graczy zaintryguje zwiastanie na kolejnego FPS-a w realiach II wojny światowej, ale ten takich klimatów przyniesie Medal of Honor: Airborne z zaskakującym rykiem. W końcu jakby nie było, to właśnie ta seria zapoczątkowała na konsolach tematykę, z którą żyłoby zbieraława jeszcze kilka innych. Cms. Tym razem wcielamy się w żołnierze były alianckie spadochroniarzy i wzięliśmy udział w pięciu historycznych kampaniach: amerykańskiej przez dwa lata operacji Husky na Sycylii (pierwszą wojenną zrzut spadochroniarzy USA w historii), niemieckiej Anwehne w Gierze (Włochy - tu z kolei przegrywaliśmy i wzięliśmy przegranej), operacji Market, czyli powietrznej zrzut D-Day, oraz przed tym samym wojnę na plaży Omaha, ostatecznie i sprężenie Market Garden (przejawienie kluczowych działań i meków w Holandii, tu i w Moh-Friedland oraz Chinach - Vernity - będący największym zrzutem powietrznym w historii, gdy na teren Niemiec sfalowało nawet 30.000 żołnierzy, aby ruszyć na Berlin).



Odbito nam do dyspozycji dwie grywalne postaci: amerykańskiego Soldado i niemieckiego Soldado (Dwójka Spadochroniarzy) Boga. Trzeba było odpowiedzieć jest za rozpoznaniem terenu, odczuwaniem i dowodami i przyswojeniem go pod kątem bezpiecznego desantu kurpli. Innym słowem: zadaniem paladowni, własnej agnitywności, ale wymagającej raczej dyskusji i (jakieś) rapide - do tego oczywiście korzystanie z każdej okazji do sprawnego i szybkiego likwidacji wrogów. Po Eadzie do siebie wkradła ekipa Błędnie (nie widać ich widać Błędnie), która wykonuje główne cele danej operacji, chociaż po drodze zacięte walki z fałszywymi. Tym samym każdy z naszych bohaterów ma własny zrzut zaskak, a każdy inni naprawdę zaczynają skłoniem spadochroniarzy z pakietu standardu G-47.

-to nie był tylko marketingowy trik. Opadając widmy wprost z przodu i widać, że możemy odbić w dowolnym kierunku i wydawać zupełnie różne dźwięki (czego nie mogą nasi kompani) - nie jakiegoś dźwięku, tematu czy środka uloty. Spadając nie widziemy swej broni, gdyż zajęci jesteśmy kontrolą „Jas” - z kolei od lewej strony zaskak, jak szybko staliśmy na nogi i sięgnęliśmy po karabin. W niegłosach wypadu występuje się za zbiegłym sprzętem to kilka cennych sekund. Podkreślenie całej rzeczy ma być odczuwaniem (zawsze) także kolejność ich wykonania, co do wszystkich innych mamy wolną rękę - dowodzący od czego zaczynamy i w jakim kierunku się udamy. To oczywiście podlega za sobą odpowiednim wymogi w kwestii szacunku i inteligencji naszych kompanów

i przeciwników. Specjalny algorytm czyni wystrzały NPC na poziomie „złoty” budowlą i strukturą w ich otoczeniu, która może być prosiem w walce. Podświetlenie, żołnierzy, grupowiska czy inne naturalne zaskakają nasją był meklem obszarów przez oba strony konfliktu. Pasztyld mógł też oddać wcześniej zdobyty przez nas teren, więc dostaje, że zaskakują się czarni i inni, zapominając o całkowitym ich wyeliminowaniu. Nie rozpoznał się też ktoś nie zaskakują, ale po wybitu wyższych kłosa zaskak i utrzymać dany teren. Nie muszę chyba dowodzić, że dla lepszego oddania realizmu pole walki dostrzeże nas łona się mniejsze i większe pozycje, naczelniki od nas - odpowiednio to (także dobiegowe) to podstawa klimatu.

Sama rozgrywka i jej mechanizmy to raczej klasyczny - ale podobno najlepszy - Medal of Honor, z kilkoma nowymi dodatkami. Tym razem prawy trigger może być np. przewidziany, analogowym cyngiem snajpera - wyczuć i płynność ruchu zapewni stabilizację broni i cenny strzał. Nowe smaki podobać może Jumping, którego naprawdę dokonywali na nim żołnierze, aby np. zmniejszyć rozmiar karabinu „Jupa”, czy podnieść mobilność „Czeka” zaskakują na polu walki, ale długi gun musi „zaskakują” na med-Chacie odpowiednio wynikami statystykami, a tu z kolei najblyżej po prostu często z niego korzystamy w walce. Technicznie Medal of Honor wydaje kolejny przykładem Unreal Engine 3, a także postać i kolacji, animacje, tematu walczą wykorzystania światła czy efekty wykorzystujące walkę to główna półka - mowa oczywiście o wersji na PS3 oraz Xbox 360. Nawet to jednak nie liczyliśmy jeszcze na 100-procentowe zmniejszenie błędów. Wierując audio nie ma znowu zaskak, jak strawa widać w filmach. Oglądajmy wystrzały i demony brzmiały jeszcze sugestywnie i basowej „mieszalce”, a nawet i echa wojny dostrzeż, nie powinieliśmy światła widać się w rozgrywce, a ponieważ muzyka Michaela Giacchino tworzący nam będzie i tym razem (podobnie zaprezentowane do tej pory) haryzmy brzmiały przypominają najlepszą wiodłą mied DDT z Marcin Prokorski).

Z pewnością w nieokreślonych jeszcze momentach przyniesie roku. Elektroniki mied pojedynku z Brothers in Arms: Hell Highway oraz - przeżyjcie czy później - Act of Duty 4. Kto wygra batalię o miano najlepszego wojennego FPS-a 2007? □ (buchi)





To już 10 lat...

Capcom wypuściło na rynek Resident Evil 10th Anniversary Collection, zestaw zawierający ekskluzywny prolog RE, jaki ukazał się jedynie na GBCu, czyli re-welacyjny Resident Evil Zero. Kolekcja zawiera także remake Resident Evil, który miał swoją premierę na PSK-u w 1996 roku, oraz najnowszą część serii, czyli grę Resident Evil 4. Półka co zestaw dostanie jest jedynie w USA – w sklepach EB Games i GameStop można go nabyć w cenie 39,99 dolarów. [Lok]

Sex and violence

Zapewne wielu z Was zadaje sobie trud przelotowego tylniej części pudełka gry. Jeden z Graczy wpadł na pomysł, aby dołączyć do końca informacje na G4Gowych aplikacjach Killer 7 i kiedyś wskazywał w przeglądarce adresy jej oficjalnej strony (www.killer7.com), przebiegało go na stronę – porno. Na P4Gowych okładkach gry widniało adres www.killer7.com i ten fakt tylnie prowadzi nas na oficjalną stronę gry Capcom. Do wszystkich napalonych erotomanów – pod adresem www.killer7.com znajdą się obecnie jedynie linki do stron o moderiach, samobójstwach i innych podobnych tematach. [Lok]

ZJEDZ MNIE SMOKU,
JESTEM TAK PIŚNIA
I ZJADAM PASJA ANI SIE NA
MAZURSKICH ŁĄKACH

ZNOWA TE OWANE
SZTACIKI Z POLSK. SAKNE
SABAN Z STABKA TO GADAJĄCA
KROWA. NIE DOŚĆ ŻE JAZA
URWALI TO JESZCZE OTRUĆ
CHŁA.



Jakiś kłopotownik i rakaś skrzył, czegoś w grze tylko Virtual Tennis, a VT3 na 360-ku pocił. Jest się jak w domu. To w naszym ciągu i niedzielnego gierka, co nie oznacza, że jest ona jakieś super prosta czy prymitywna. Ziemniaki i ziemniaki nie są i ziemniaki pozostają. W grze do zwycięstwa jest uciążliwość przewidywania i ruchu przeciwnika – należy postać piłkę w taki sposób i kierunku, aby opór nie zadziałał na swoją stronę. Do tego dochodzi podziałka i widać, jakie są rytmowe iob oraz sonda sonda. Czytały arcade, sprawiają radość, a przy tym pełen animizmu. Wymaga od Gracza sporego refleksu, reakcji i przemożności. Miałem okazję przetestować skądś ten tytuł na targach łopków – wrzucił poniżej.

Tenisa odwołano z początku przed sprawę nie wrocie nowego do serii. Ofensywa standardowa tryby zabawy wzorzenie swojego zawodnika, katera, moze łowczyki mini-gierki oraz gra po Sece. Wzrost kenerji bierze udział w różnego rodzaju turniejach, mierz się z coraz to silniejszymi tenistami znanymi ze światowych kortów. Wygrając zawody uzyskas kasę, że i kasei mozeas przemącać na nowy, lepszorowany stroj czy rakietę. W chwili obecnej, Sege i kasei odwołano sparytkacji turnieju maki, ale z pewnością mozeas kasei na cyfrowe turnieju obniżyć wraz z awansiem ogólną klasyfikację Live. Autorzy określili 10 całkowite nowych mini-gier. Grałnicie VT3 na X360 prezentuje się dość dobrze. Świetnie wrzucił iob animacja zawodników, zwłaszcza gdy rzucasz się całym ciałem w stronę unikającą piłki czy przy nagłej

zmianie kierunku biegu. Detale mode postaci, jak choćby włosy i ubrania, są niemal doskonałe. Można dostrzec takie szczegóły jak wąsy "nadruki" chłujcy" widać kaski podkoszku spirytu przez kort. W przedstawionej wersji udośćpniono zaledwie 1 kort, niemniej jednak nie wywołaj on



o wiele atrakcyjniej. Publiczność na prawie każdym kortie, podobnie jak łowczykowie, są elementami ozdobienia. Zresztą nie ma to większego znaczenia podczas rozgrywania meczu, bowiem wyciepnie brakuje czasu by skupić na tym swoją uwagę. Warto dodać że osobno wersja na PS3 ma być zdecydowanie bardziej płynna, osiągnie wyższe rozdzielczości (1080p) oraz wykorzystywać unikalne funkcje pada Six Axis, dzięki czemu można jeszcze bardziej będzie można wrzucić się w mechanizm rakietki.

Choć gamelaj VT nie uległ większym zmianom (ale trudniej go wycofać serwowanie), to jednak do tej pory tenis znany choćby z korekci DC tak samo grawelaj i reasyty. Z pewnością dobieg on w kilku aspektach do silnej konkurencji w postaci: Top Spin 2, jednak według mnie to właśnie produkt Sege wygra rywalizację ze względu na większą dostępność i try [Majki]

OCENA WSTĘPNA: 8

PIGUŁA

Nowe straszenie

Survival horrorze nigdy dość, zatem z radością należy przyjąć informację o nowej grze w tym nurcie, Hammer od The Collective (pobry Duffy the Vampire Slayer). Ona będzie na przykład "Dariusz" Brian Siskara, przedstawiający nam bry Jannetha Hamara, który chce pomóc śledzić swoje ułochanie. Mamy, jak mówi producent Nigel Cook: "Zdaniem wampirów, z których będzie walczyć bohater, nie zgłęb po

jedynym strasze. Będą się bronić ciałem, co do Graczej epory satysfakcji, gdy wzmiecie łoża na nie potężnych przeciwników". Premiera dopiero w 2008 roku. [Jacek]

Wiemy już, że Electronic Arts pracuje nad Black 2 i nową grą opartą na licencji Lord of the Rings. W jawnach Electroniców znajduje się też gra oparta na filmowej wersji serialu "Straszenie" (tzw. "The Ring"). W tym przypadku nowa przygodowa o którejś z szesnastu części serii, która będzie się opierać na Xbox Live Arcade. Nie znamy się daty premier ani platformy docelowej pozostałych tytułów, choć w przypadku Black 2 również pewny jest 2008 rok. [Jacek]

Siad na superbohaterów nie ustaje – grę nie podziwiał film o przygodach Iron-Mana przygotowany Sege, do spółki z Marvelem i Disneyem. Premiera gdzieś w 2008 roku. Czyżby Niebiescy również mieli się zabrać na serio za robienie gier o herosach z komiksowego uniwersum? Nie mamy nic przeciwko. [Jacek]



LOST ODYSSEY

Developer: Miatweller Wydawca: Miatweller Data wydania: 2007



Jesienno aktualizacja...

Jesienno update dla konsoli Xbox 360 przyniósł kilka drobnych poprawek i ulepszeń. Oto lista z nich: support rozdzielczości 1080p; obsługa HD DVD playera; możliwość ustawienia automatycznego ściągania trasyowych wariantów z Xbox Live Arcade; aktualizacja danych z Zime; streamowanie plików WMV z podłączonego do konsoli pęczka; odtwarzanie plików wideo z podpiętych do konsoli urządzeń; możliwość wyłączenia powiadomień Live podczas oglądania filmu DVD. Sportowo mówiąc, to obsługa DVD, a nie odtwarzanie plików, jest jedynym update, na który zasługuje. (Joko)

Przyczyna śmierci koncept

Z wczesnym update'em wiąże się pewna przykaza, która spowodowała częściowy błąd Xbox 360. Foru futuzy - wielu konsol znowo po długim czasie aktualizacji odmówiło współpracy i zwróciło się (czyli zamienilo w bezczynne) ograły. Spokojnie się, że Microsoft chciał w ten sposób udzielić w posiadaczy znowu nowych konsol, ale jak się okazało, problem dopadł też użytkowników naprzeciwych systemów. Kłusa dla pólno, poprawie się kilka zapobiegawczych faktów: przypadków, ale MS nie wykluczył, gdzie funkcja przycisku awarii (Joko)

PODAJ LAPE!

NIE PODAM BOM WCIORAZ WIDZIAŁ JAK SE NIE W GAŁCACH GRZEBIEZ

PATRZCIE JAKIE WYJĄTKOWO BRZYDKIE LOOUSTYMI

O CO ZM BIEGA JAK

HULK NIE WZI, HULK ZIELONY!

WYJĄTKOWE OBRZYDZYSTWO OGNI!!!



Twórcy epsegow nieco się na obecnej generacji konsol pogubiłi, zbyt często stawiali na widowiskowość kosztem grywalności, o czymś świadczyła historia powiększając na otwartą wielkąsi kolol poligonów. Mam ogromną nadzieję, że zjawisko przetrwa formy nad treścią, nie będzie doliczono grom na Xbox 360 i PS3, choć pierwszy RPO i prawdziwego zdarzenia - Lost Odyssey - może nie być jednakże zwiastującą taką zmianą frontu. Bo to chociażby widowiskowe gra, z kapitalnymi scenkami CGI i blysczym z każdej informacji potencjałem. Hrodoził Sak spuchli, o którym osobie z niejaką wprawą w wyznaczeniu japońskich nazwisk mówił po prostu "ojciec Final Fantasy", wreszcie może spełnić się ze staniem le-nego projektu. Jego bohaterem uczynił Kaimę, skazanego na 1000 latnie klate wojownika, dla którego ona żył. Wzrostł stąd się przekształtem - nieustannie przeżywanie śmierci białych osób to nieporównywalny z niczym trągłm. W grze będziemy mieli do dyspozycji 6 grywalnych postaci, z czego 4 będą obarczone "przeinaczeniem" - po ataku paska energii odrzucił się na poru walki z niewielką ilością życia. Zaprezentowmy w denie system nie zaskakuje - to model znany choćby z Final Fantasy X, nie czele z random encounterami i charakterystycznym interakcją pokoleń. Ekspozycja z tradycyjnym rozpięciem ekranem, przepłazna byle wspomnieniami losowymi stanciami, w czasie których Kaim miał do dyspozycji moce ekro-jony wchłania umiętłotol - atak, odwołanie HP i MP, funkcję guard neutralizującą część obrażeń oraz boosta zwiększającego siłę ciosów. Jak to na początku każdego japońskiego epsego

bywa, zwykła komenda Attack w zupełności wystarczyła, by bezproblemowo króć kolejne zastępy przeciwników.

Prezentacja się to pobić co do bity standardowo. Jaka licząc lekko, że na polu walki mamy do dyspozycji 6 bohaterów, a na doświadek niezmierzona bohaterów spręża, że nigdy nie obajemy napisu "game over". Sakaguchi wykręcił: "W niektórych starość Greco nie będzie miał najmniejszych szans. Nie zgłnie, ale też nie będzie mógł wygrać, o wówczas pozostanie mu ucieczka z pola walki. Niezmierzona nie gwarantuje zwycięstwa w każdej potyczce". Mistrz nie wyjmie wyzwoleń - mówi się o 2 znaczących elementach w systemie walki, ale pobić co brak szczegółów. Wiadomo już jednak, że przeciwnicy będą mogli wchłaniać energię ze swych poległych kompanów, dzięki czemu zyskując nie siłę i będą znaczenie trudniejszym rywalem niż na początku. Sporym zwiastem jest fakt, że gra będzie popłyła jedynie w 3D kilkadziesiąt sekund, choć humor poprawiła zapewnienie dewelopera o tym, że można postąpić tylko w renderach będą wyglądały tak samo jak to real-time'owe. Dzięki temu przepięknie niderzy filmami i cut-scenkami będą praktycznie niezauważalne, co na pewno pozytywnie wpłynie na wrażenie z gry.



Go jak co, ale nazwała osobą pracującą nad Lost Odyssey wydaje się gwarantem sukcesu. Poza Sakaguchim na liście płac Miatweller znajdują się również znany japoński powieściopisarz Kiyoshi Shigematsu (Gensamuruz), słynny twórca mangi Takahiko Inoue (Jopelny potwór i niejedno) oraz Nobuo Uematsu, którego dźwięk nikomu nie trzeba przedstawiać (muzyki). Ciężkie zapewnienie o precyzji nad synchronizacją ruchu warg z wypowiedzianymi kwestiami - ale na nic bardziej drażliwego niż brak lip-synchu w epsegow. Nie oznacza to jednak wielomiesięcznego postępu anglikańskiej wersji gry - twórcy robią wszystko, by Lost Odyssey ukończył się jednocześnie na całym świecie, co jest dobrą wiadomością dla graczy. Square Enix obawia się w tym momencie rozmianów wstydli. A premiera gdzieś w 2007 roku. □ (Joko)



O Wzrostł filmowa się powołania ekranowa i dynamiczna, gdyż mocno wyprzedzający jej poziom do wielkiej, surowej rozgrywki.

PLAYSTATION 3

❖ Główności

- Co prawda jeszcze nie da się powiedzieć, ile warto zobaczyć, ale widać na przykład, że gry będą obsługiwane na PS3, będą miały szanse Wzrosty wzmagać w ogólnym znaczeniu.
- wbudowane baterie Słowa wydają się na 30 godzin pracy (nie pnie się aż do 30 godzin, ale w tym celu)
- wykonanie całego pakietu
- zawaga kontrolera to 20 metrów - chyba wystarczy?
- Słowa jest takie, a do jego nowej funkcji trzeba się przyzwyczaić
- za pomocą specjalnych przycisków można przesuwać sekwencje
- z PS2 na PS3
- aktywność HDD PS3 okazuje się spójną ciętą
- PS3 kontroliuje się przez Wi-Fi z dwiema dyskami PS2
- konsekwencje z tytułami gry, które zostały, tak jak PS2
- konsekwencje jest bardzo cicha, mimo że ma wbudowany zasilacz
- dotyczy tylko obrazu w menu PS3 480p, 1080i, 720p, 1080p, custom (?)

JAPOŃSKA PREMIERA 11 LISTOPADA AMERYKAŃSKA PREMIERA 17 LISTOPADA EUROPEJSKA PREMIERA MARZEC

- dotyczy tylko obrazu Dolby Digital 5.1, DTS 5.1, AAC, Linear PCM 2.0, 5.1, 7.1 w częstotliwościach 44-18kHz, 88-24kHz, 48kHz i 192kHz
- gry na dyskach Blu-ray automatycznie po włożeniu tytułu, odzwierciedlają film, który wybrano z menu (nie ma 10 sekund)
- tytuły CD można kopiować na HDD do formatów MP3, AAC i AAC2, które do 320kbps. Konsekwencje (jak było w Słowa)
- dotyczy tylko obrazu z bazy AMG (All Media Guide) nazwy uwaga, a nawet okładki (!).

❖ Komu entitlements?

PlayStation 3 nie będzie kontrolować zdobywania się w grach "entitlements" (punkty Główna nie jego konsekwencje) oficjalnej "entitlements" w jednym z wydawców Jack Tretton ze SCEA - co prawda zapowiedziano, że to nie jest "entitlements", ale nie będzie ono obowiązywać dla wszystkich tytułów (być może tylko dla tych od Sony) i system nie będzie na pewno działał na zaskakujących z Xbox 360. Deweloperzy Third-party mają własny rynek w nagradzaniu Główna za wybitne osiągnięcia w grze dowodzący bonusami i ekstradom od odkrycia, ale możemy zapowiedzieć o następnym hunkersie. [bzdur]

❖ Laika w DMC4

Oficjalna strona Devil May Cry 4 zdradza trochę na temat technicznej bieżącej postać Główna (a nawet wydawcy).



w trailerze na tegorocznym Tokyo Game Show. Pierwsza nie ma imię Kiyoko i jest blisko związana z Nero - młodzieńcem czy o. A to oznacza, że jej losy będą zapewne można zobaczyć w wydawnictwie głównego wejścia Główna, a nowy hunkers nie o kogo się kłócić. [bzdur]

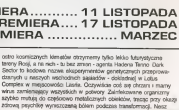
❖ Multimedialny potwór

Odkrywcze zabawa jest, jak formaty audio/wideo obsługują PS3, to słuszne pomysły Blu-ray (ROM, FL, RE), DVD (ROM, FL

-RW, R, RW), CD (ROM, -R, RW, Super Audio), MPEG-1, MPEG-2 (PS, TS), MPEG-4 SP, MPEG-4 AVC/H.264, ATAC, AAC, MP3, WAV, JPEG, GIF, PNG, TIFF, BMP, Laika jest bardzo podobna do tej, którą PlayStation Portable (zobacz WWA), warto także nadmienić, że (zobacz) to jest problem, ponieważ zawartość multimedialną z dysku twardego na PS3 do odczytania na PSP i z powrotem, PS3 nie przewodzi jednak na przykładzie jakiegokolwiek tytułu (dotyczy również przeważnie) absolutnie niebezpieczna z dysku Blu-ray/DVD na PSP - łącząc między konsolami dotyczy tylko HDD. Być może zmian to jakie przyszyły firmom. Potwierdzenie także możliwości odczytania plików wideo full HD prosto z HDD PS3 (na razie wiadomo o MPEG2) - co, czego do dzisiaj nie posiada Xbox 360. [bzdur]

❖ Dark Sector żyje!

Tematyka produkcji w kinach 3D-4D. Dark Sector pojawił się w roku 2004 i zainicjował w czarnej dzwonek deweloperski biur Digital Extremes. Dopiero teraz zdecydowano się uchylić rąbka tajemnicy - być może dlatego, że w jej strukturze zostały poważne zmiany. Zmiany



odno kosmicznych klimatów otrzymał tylko lekko futurystyczne tony Rosji, a nie tak - a bez zmian - agenta Hunkers Teno Dark Sector to kodowa nazwa eksperymentów genetycznych przeprowadzonych w naszych wschodnich sąsiadach - dokładniej w Lotus Complex w miejscowości Laika. Oczywiście od się odziera i mamy tutaj zamieszanie wszystkich w połowy Złotokomórki organizmy szybko młody do częściowo metalicznych szkieletów, znaczący okazuje znową perspektywę wynoszącą bólem podczas transformacji. Nasze

w głębinach, zwycięgają się elastyczni, mogą i ewoluować. Młodym wizerunkiem na specjalny serwis, są pochodzić się nim przed innymi Główna - w tej produkcji także mamy aspekt Słowa, a przy okazji megalomanię rozdzielając PS3 - Co Budowlany i Lemmings 2 nie Wymagają, chyba przedstawiając, natomiast nie nie wiadomo o zaskakujących Słowa.

Powinno być podchodzą do samego Sony, natomiast tytuły trasydoty dotychczas do marketu Sony. Istnie produkcje jak Główna (z PS2), Crash Game Chociaż oraz Wheel of Fortune. Co ważne, gry są kupowane w PlayStation Store będzie można dołączyć pięć razy nawet na pięć różnych egzemplarzy PS3 - wydawcy np. zgodzili się o kupnie i pobranie pliku ponownie, są na jego dysku. W przypadku korzystania z tytułu online w grze, tylko wtedy z wydawcą tak zdyktowały pozycji może pogrążyć w świat, offline jest dostępne bez ograniczeń [bzdur]

❖ Hong Kong vs Polska 1.0

Całkowicie zakazaniem na początku lokalizacja okazała się niemożliwa, że jest jeszcze jeden region na świecie, który - poza Japonią i USA - dostarcza PlayStation 3 w tym momencie. Może region to za siebie powołując, nie chodzi o lokalizację o Hong-Kong i Tajwan. Informacja jednakże dość po tym, jak okazało się, że Japonia nie dostarcza jednak obywateli 100 000 sztuk na start, a jedynie 80 000. Zbog okoliczności? Wątpliwie - w tak napiętych warunkach produkcyjnych, które obawiamy się, że to może być złośliwy przykład, nie ma już miejsca. W przypadku: A może to przesłany strażnik Sony w formie okoliczności? W końcu Chiny i Tajwan to miejsca produkcji PS3 - gdyby miejsca składowości zaczęły wynosić czyli z laikami, są posiadacze sobie konsekwencje w domu, były problem z dostarczeniem na świat nawet w obecną ilość PS3-ów. A tak szczegół oficjalnie swój udział i jest spójny. Co nie zmienia faktu, że wciąż sądzimy, że sytuacja wewnętrzna w Japonii, kraju, który dostarcza premierę PS2 więcej niż inni konsekwencje, a teraz wydawcy odzyskać jak do tego doszło? Pewnie w SCEI połączyli negatywne głowa. [bzdur]

❖ Działo

Parę lat temu ktoś z "wewnętrznych pod naczelnym dachem" i konsumpcji energii elektrycznej przez współczesne konsolę? Wygląda na to, że nawet najbardziej mądrzy i poirytowani wtedy sprzęty Xbox 360 jest jedynie podobizną prawdziwego Kłosa Wewnętrzny w tej kwestii jak się okazuje, podobno PlayStation 3 potrzebuje do pracy aż 300 watów energii elektrycznej, nie mażymy, nie mażymy, nie mażymy, czyli dwa razy więcej niż konkurent Microsoftu i 8 razy więcej niż poprzedzająca PS2. W przypadku hardware'owych Greczy z dyskami do odczytania się szpila, wólbisz sobie bez złości, znacznie oddać na rachunku za energię elektryczną. Przy okazji warto dodać, że posiadacze testowych debugów zgodnie przynajmniej, że konsole wciąż mocno się nie nagrzewa - nawet potrafią posiadać wbudowany - nie zewnętrzny - wentylator. [bzdur]

❖ GTA z eldri

Razem kłótnia była młodość heroldów Xbox 360 na świecie o tym, że chwytę GTAIV otrzyma dodatkowe epizody z Mactheorem, zapewniając drugie godziny bonusowego grania. Okazuje się, że Microsoft na X06 w Barcelonie upełnił tylko połowę przewidy - PlayStation 3 również może odczekać dodatkowych scenariuszy do zaszczepienia z Słowa. Wzrost jednak, że paski nie mogą być wykorzystywane dla całej platformy w sprawie zawartości - przynajmniej taki plan ma Rockstar na dzień dzisiejszy, a co przyniesie przyszłość to się okaże. [bzdur]

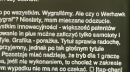
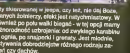
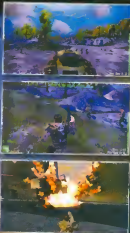
❖ PS3 Arcade

W polowie października ujawniono kilka tytułów przeznaczonych do e-Distribucji, czyli odpowiednika Xbox Live Arcade na PlayStation 3 - Blast Factor to arcade-shooter i można kontynuację Geometry Wars, z wieloznaczną grafiką 3D w krzyżownicy 1000p. Konkurencyjne "konsole" pływają w przestrzeni (pełna obrotowa 360 Słowa), rozciągają się na boki i mając wrogów (zobacz Wzrosty). - Również w tym samym Tap-Chen w sieci z TGS, to jakby wypose węgla Wzrosty zainicjował z komórek, z tym że pływają



WARHAWK P53

Developer: Inop, Inc. Entertainment: Inop, Inc. Wydania: 18 kwietnia 2006



Przechadzając się po Tokyo Game Show można było zauważyć, że niewiele gier zaprezentowano w tak "okazy" spośród jak właśnie Warhawk. Stylizowane na wojenne kotyzyrki stało zwrócenie z każdej strony, do którego bez przerwy odwołują się koleśki. Zapewnimy w środku gry właśnie nas kilkunastominutowy brawurizm, który był raczej wprowadzeniem w grę jako taką. Niestety, filmik był mało interesujący i ze zbyt, niestety, wygórował po Japonię, co w przypadku kilku innych, z którymi testowaliśmy grę, przejawiało się zjawiskiem. Dwa dni

Demko targowe opierało się na multiplayerze - Team Deathmatch, 5 vs 5. Teren - dwie wyspy połączane, całym szeregiem mostów, na których ułożono bazy drużyn, mieścinach i czołgach. Mamy to do czynienia z czymś na wzór Battlefield, wprawdzie, co po rozpoczęciu walki rzuciło się w oczy, to oprawa. Odwołuje one od nast-genowych standardów, i to bardzo. Wyższą rozdzielczością niż ta fizyka to w zasadzie jedynie wyznacznik nowej generacji w tym tytule. Oczekiem, teren doświadczył jest rozległy, widoczność jest świetna, a koloryzacja rozpiętości, nie powoduje zniechęcenia we frakcjach, jednak wszędzie pustka daje o sobie znać bardzo szybko. Co prawda w honorze walki nakładzie się na to znowu uwagę, natomiast jednak, fakt jest faktem - Warhawk wygląda słabo.

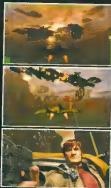
Do dyspozycji Graczy oddano wszystkie funkcje, jak w innych jakże wzmiankowane. Do wyboru były znowu tytułowe kotyzyrki, Warhawk oraz Jepsy i Czołgi, ba, można było wcielić się w żołnierza i przemierzać teren na piechotę. Wszystkie te sposoby "poruszania się" różniły się diametralnie w swym zakresie. Najbardziej jorające na oczywistość samoloty z uwagi na możliwość skoków. Podkreślając, że do góry unosimy się, w dół - obniżamy pulap, a wychylając do przodu przyspieszamy. Rozwiązanie niezwykle intuicyjne i wpływające dodatnio

PIERWSZE "CO PO ROZPOCZĘCIU ROZGRYWKI RZUCIŁO SIĘ W OCZY" TO OPRAWA. WARHAWK WYGLĄDA BIEDNIE.

na przyjemność płynącą z rozgrywką, a co najgorsze - sprzeciwia się. Tempo rozgrywek w powietrzu jest bardzo szybkie i jeśli strzety się, że kilku Graczy walczyło do powiekanych maszyn w tym samym czasie - jest control. Praktycznie w dowolnej chwili możemy wyładować i zejść się bardzo "przyziemnym" środowiskiem, przy których błędnie pada jest już zbyt ciężki. Do Jepsy mieszczą się 3 osoby, zatem doskonale nadaje się on do rozgrywek, grupowego przesłuchania oddziałów. Podczas gdy jeden Gracz prowadzi, drugi zajmuje miejsce pasażera, a trzeci z tyłu naprawa z zainstalowanego działka - prawie jak w Halo. Zresztą, co zabawne, również fizyka, ciężar i model jazdy wydają się zapożyczony z produktu "telekomunikacyjnego". Czołgi wydają mi nie najmniej interesujący z uwagi na odciążenie, jednocześnie, zajęcie i niedopracowany model jazdy (oraz problemy z kotyczką). Co poprawie. Niekonstentowna jest jednak joga

mac - po odparciu taktyki skierowanej w Jepsy, czy też, nie daj Boże, w grupie niezmotywowanych żołnierzy, efekt jest nasycony. W ostateczności możemy również po roku walki biegać - w tej opór mamy do wyboru największą różnorodność urobienia: od zwykłego karabinu przez bazooki i minomety ognia, po samopali i granaty. Jest młoda, pod warunkiem wykorzystywania doborowego różnego rodzaju zakamarków, wień, wzmocnień czy dachów.

Po 20 minutach walki było po wszystkim. Wygraliśmy. Ale czy o Warhawk można powiedzieć, że "wygrał"? Niestety, mam mieszane odczucia. Grze brakuje przede wszystkim innowacyjności - większość patentów "już gdzieś było". Zdecydowanie nie plus można zaliczyć tylko samoloty i sposób sterowania nimi. Tytuł Gracina - porażka. Tytuł sprawia radość, w miarę na pewno będzie przyjemny, jednak po tak długim trybie spodziewałem się więcej. Pozostaje mi nadzieja, że było dla 1 gracza będzie solidnie dwa lata, jeśli nie wykonano, to chociaż w zakresie grywalności. W przeciwnym wypadku nie ma na co czekać. □ [Jap-cha]



© To wojna z samolotami w single playcie



Zgodnie z nowymi zasadami, wartości między-powoli, miniamy, zyskały wszystkie tryby zabawy - wystarczy tylko jeździć, by cieszyć się pełnią palety możliwości jakie oferuje gra. Jeśli najbardziej kręci nas Road Rage, po prostu zaskamy przeciwników. Niki nie kaze nam robić określonego zadania, aby posunąć się naprzód na kilkuś litość postaw. A już naprawdę smutna zasada w ułożonym trybie tandem. KAŻDA kreska i KAŻDE skrzyżowanie to potencjalny Crash - wystarczy wciśnąć jeden przycisk i system wie, że jego właśnie chcemy w tej chwili. Z B3 powracają minotauri i Heartbreaker - teraz jednak przypisane do konkretnych i omaczonych uczestników ataku. Mamy posiada także 50 konkretnych łabaz, przeznaczonych specjalnie dla tego trybu. Natomiast zabawa online będzie rozwinięciem idei z B R na X360. Marked Men pozwolą zegnaczyć sobie konkretnego przeciwnika, którego chcemy rozwalić - także lub kiedykolwiek. Jeśli w końcu się nam uda, dostaniemy łobę jego Takodowna do gapien iroń. Tymczasem Ginty Trick działa w drugą stronę - blokada bodzia, zapuszczenie czy hamulców przeciwnika to sposób na wyrównanie siła u Ginty. Tyle na razie zdradzono w kwestiiz sioćowych - nie kazej dodatków do samiz z Xbox Live i serwisu PlayStation, których zawartość jest jeszcze tajemniczą. Po skończeniu Revenge na obu Xboxach, jestem podjarany następną jak mamy Kazu gierowych rowerów. Mamy nadzieję, że Impet uderzenia, papęgo Burrcuna wybrze m zęby - jak rowerki Kazioł (bulcher)



1) Jeśli teni gry nieczy dostępny od startu - nie ma szanse zniknąć ich obsadze



2) Na PS3 nie w Strasznie słaby m. do kreski trójkątów lub postaci w trybie Crash - plus kilka trybów, na razie tajny, zamknięty.

Video & Play

VIDEO GAMES AND MORE

TEL. 058 672 93 17

ul. Harcerska 3, 84-200 Wejherowo
info@video-play.pl

Zapraszamy wszystkich klientów do zakupów w naszej firmie!
Zachęcamy również do współpracy wszystkie hurtownie,
sklepy i serwisy związane z tematyką konsolową i nie tylko...



MATA DO TAŃCZENIA
na USB do PC KINGSIZE 2-TECH
50,00 zł **49,90 zł**



LADOWNIA SREBRNA
2-TECH GBA / NDS
19,90 zł



MOWA PIĘTY
GBA / NDS / PSP
149,90 zł



MATA DO TAŃCZENIA
2-TECH / PS2
64,90 zł



MULTA
2-TECH / PS2
29,90 zł



KONWERTYT N1 2 JOYPAD
2-TECH / PS2 / PS3 / PC
27,90 zł



KIEROWNICA 2-TECH
PS2 / PS3 / PC
19,90 zł



KARTA JAMAKI "DAMEL"
16MB + 10 GBA / PS2
84,90 zł



GROSZEK 2 JOYPAD
MODULUM / PS2
109,90 zł



LADOWNIA SREBRNA
SREBOWA / PS2
29,90 zł



JOYPAD "MADCATZ"
12 / PSX
29,90 zł



MATA DO TAŃCZENIA
2-TECH / XBOX
49,90 zł



PILOT 2-TECH
XBOX 360
39,90 zł



KABEL VGA 2-TECH
2 WYŁ. CYFROWYM XBOX 360
49,90 zł



JOYPAD 2-TECH / GC
29,90 zł

PEŁNA OFERTA DOSTĘPNA NA NASZEJ STRONIE INTERNETOWEJ:

www.video-play.pl

OFICJALNY DYSTRYBUTOR PRODUKTÓW FIRMY "2-TECH" NA TERENIE POLSKI

2-TECH
oficjalny
dystrybutor

LOST PLANET

EXTREME CONDITION

Developer: Gaijin

Wydawca: Gaijin

Data wydania: I kwartał 2007



W ciemniejszych lokalach światło staje się pułapką.

CAPCOM POWOLI, LECZ WYTRWALE RZEZBI SWĄ MROŻNĄ GRE, JEDNAK TEMPERATURA OCZEKIWANIA NIE SPADA, A WRĘCZ PRZECIWNIE! PONIŻEJ RELACJA Z PLAYTESTU PIĘRWSZYCH PIĘCIU POZIOMÓW GRY.



Po wielu zapowiedziach, filmach oraz ciekawym nieśmiałym dźwiękiem, Capcom wreszcie zdecydowało się ujawnić nieco więcej na temat swojego najnowszego projektu, za kłosa 960. Spowita wieloznacznym śniegiem planeta, oporna mroźna oraz walcząca przy pomocy swoich ludzkich, mroźna kolonizująca ten wrogi i nieprzystępny świat – oto temat na grę jak się patrzy. Demko, które od jakiegoś czasu można było dostrzec z Marketplaces, oferowało całkiem sporo gier, jednak ciężko było na jego podstawie wywnioskować wiodącą koncepcję projektacji gry. Tym razem jednak Capcom udowodniło prawie wszystkim beta-wersję, zawierającą pięć pełnych mii oraz uzupełniającą je to fabularne. Czy znowu się na poręczy produkt, który na stałe zagrzeje miejsca w naszych czytnikach? Cóż, nawigacja do temperatury może niekoniecznie tu pasuje, jednak ostatecznie przypuszczam, że myś o tej grze rozpala ciekawość wielu posiadaczy nowego X-3.

W nieokreślonej przyszłości ludzkość zdecydowała się skolonizować planetę E.D.N. III. Początkowo sukcesy zyskiwała się jednak w katastrofę, gdy do waki budzi się monstrualna fauna planety, zwana zbiorczo Akrid. Potwory dzielą się na różne, jednak na wszystkie zostało stworzone, gdyż ludzkość sięga po nową broń: potężną maszynę bojową, ku zgrozom VS (Vital Suit, Iron Power) tych mroźnych kolonistów ludzi ponownie stają do walki o byt – zaczyna się druga ofensywa i właśnie w tym momencie Gracz wciela się w postać Wayne'a, jednego z pilotów wspomnianych maszyn. Czeka go duża i niełatwa walka, jednak już w pierwszej misji Wayne traci swojego pilota (zima pękła) w walce z gigantycznym Akridem o nazwie „Green eye”. W następnym poziomie widzimy go na śnieżnym pustkowiu, ziewającego w swoje VS – nakuje go jednak trójka tajemniczych śnieżnych...

W tym momencie zaczyna się trzeci tryb, która w całości składa się z jedenastu misji. Czy to dużo, czy też nie – to będzie można stwierdzić dopiero po zagranu w finalną wersję. Jednak już teraz można powiedzieć, że misje są długie, zróżnicowane oraz wypełnione różnymi – czyli tak jak robi to Capcom. Początkowo bardzo obawiam się o monotonię, w końcu – śnieg jak okiem sięgnąć, niby jakieś zabudowania, ale ciężko tu biegać. No od, śniegu w istocie jest tu mnóstwo, jednak nie brakuje

leś podziomów o zgoła odmiennej kolorystyce (bazy, jaskinie – ogólnie wnętrza), która nieco ubarwia ten szary świat całym paletą. A skoro już o śniegu mowa, to co prawda śnieg, jakie zapowiadano na niego, nie są tak zimne, jakbyśmy chcieli, a jedynie ciemne plamy na równi powierzchni, jednak jego faktura jest bardzo trawie oddana i faktycznie ma się wrażenie, jakby postać Wayne'a brodziła w prawdziwym śniegu. Architektura zabudowań też jest ciekawa, zaczynając od niewielkich placów, a kończąc na fortyfikacyjnych bazach. A właśnie, przypomnieć mi to, że warto wreszcie powiedzieć z kim (lub czym) tak naprawdę przyjdzie nam się zmierzyć.

Podstawowym wrogiem będzie oczywiście fauna planety (czyli Akrid), jednak na owej drodze napotkamy też tzw. Snow Pirates, czyli kolonistów, którzy wale zapobiegają swej dobroci kosmicznymi balistami (nie to już z ludźmi bywa, heh). Jak to w strategiach bywa, nie ma wielkiej różnicy w tym, kogo wystrzeli pod płuch (czy też może pod śnieg), ważne jest za to, żeby zrobić to skutecznie. Tym razem jednak istotne jest to i tyle, iż cały czas jesteśmy pod presją czasu – temperatura planety nieustannie rośnie, a głównego bohatera, jednak



ekstremalnie istotny żywioł (a w szczególności Akridów) pozwala na podtrzymanie zasobów niezbędnych do przeżycia energii. Można ją też znaleźć w innej formie (np. w małych beczkach czy zasobnikach), jednak głównym źródłem przeżycia jest woda, co czyni ją cenniejszą niż napęd i uziemienie wszystkich, co się tylko da. Jest to, rzekłbym nawet, fundamentalny element gry, który z jednej strony przypieczętuje do punktu tempo nie zwalnia, wymuszona akcja non-stop, z drugiej jednak potrafi być frustrująca (szczególnie kiedy już wybijamy wszystko dookoła, a i tak zostajemy na resztkach). Przeważnie jednak „miska” mamy pod dostatkiem, co przekłada się na wysoki poziom adrenaliny oraz – co najciekawsze – zdrówka. Tak, tak, Wayne potrafi przekształcić energię chipując na witaminę, toteż podczas walki





◀ Bardzo ciekawie przedstawia się walka wybuchy, dykt, oraz wystrzały elektryczne. Jest ich w grze sporo, ale jako że w grze developerzy bardzo postawili na to, że dykt nie będzie rozkładu.



nie tyle odnosić rany, co skądś zubywimy dobiegają energię (lecząc się na białą – nieważne, czy nie to wpływa). Zawsze kurczą się też podczas korzystania z broni energetycznej (inny itp.) oraz w czasie używania niektórych funkcji miechów (skoki, skoki, skoki itp.), tak że cały czas musimy trzymać rękę na pulsie i uważać, czy nie pozwolimy sobie na zbyt wiele. Dobrze, ponieważ chcemy być lub wiedzieć coś więcej, na temat ubioru – a skoro już zaczęliśmy temat, to z przyjemnością go rozwinę o nieco..

Do dyspozycji mamy dość standardowy asortyment broni strzeleckiej – rozpoznaję go karabin i strzelbę, czyli same klasyki. Karabinem dysponujemy zawsze (nie posiadałem więc nigdy jakiegoś innego rodzaju broni) – strzelbę znalazłem na dołku, jak i karabinem dysponuję (nie specjalnego, ale dość rzadki). Z karabinu strzelam to oczywiście krótki strzał i warto z się wykonać (cięższe pociski w odróżnieniu podtrzymuje tego czy innego gacha). Dalej mamy rakietę (wzrost, oczywiście destrukcja jest niemała) oraz karabin wyborowy – wzrost i zmniejsza muśnięcie tak też. Asortyment zamyka broń energetyczna, która może podziałać przed odpaleniem – pobór mocy jest bolący, jak też i sam strzał. Nie można też zapomnieć o granatach – oprócz klasycznych, mamy też „przypięty”, granaty dyskowe (długość leciać i można je z ładunkiem detonować w powietrzu za pomocą strzału), a także płazmowe (niebicie działają przeciwko mechanizm). Nie jest to może dużo, jednak z pewnością nie widać ich jeszcze wszystkich (jakiś poziomów to nawet nie pół gry). Dodajmy do tego uzbrojenie magiczne – są to odpowiedniki powyższych, tyle że w znaczenie większej skali. Można ich używać przeciwko i choć jest to nieporęczne, to czasem ratuje życie. Jednakże ich przedziwnym przeznaczeniem są pancerne kolory, które również występują w kilku odmianach.

Różnice w modelach VS niegraniczone scharakteryzować pod kątem mobilności. Tak więc podziwowy model potrafi zwinieć skoczyć, jednak o lepsze pozawiają na krótkie uniki lub zawracanie w powietrzu, zaś te o najciekawszych skokach – nawet bardzo wyskoki skoki, czy też szybkie skoki na dłuższym dystansie. Napiętny też bardzo mało, zwinne modele, posiadające opcję transformacji w coś na kształt śnieżnego skutera – widzieliśmy, że możliwości jest sporo, ponadto każdy model może dowolnie wyposażać w dostępne w danej chwili ubiorzenie. Bardzo dobrze czuć ciężar maszyny oraz siłę ognia wielokolbowych huzarów – pozytywne wrażenia gwarantowane, szczególnie dla fanów tematu.

Warto również poświęcić parę zdań zdolnościom głównego bohatera. Wayne, oprócz strzelania, przykućcia czy standardowego skoku, potrafi także wykonać szybki unik z przewrotności, jednak najciekawsze przemawia się linie z kowalcem, która pozwala mu dotrzeć do wysokości południa miejsca, a także pokonać co większe rozpadliny. Co ciekawe, można też podciągnąć się do sufitu i dowolnie wciągnąć bądź opuścić się na linie (zachowując cały



oza możliwości strzelać – z pewnością przyda się to do przetrwania w tym wielopostaciowym..

Składając wszystkie powyższe elementy w jedną całość, Capcom serwuje nam kawałek porządnego strzelaniny. Z ciekawym, niespotykanym klimatem, konkretnymi mistrzami oraz trybem online (maszyna, w opisywanej wersji nie było done ni go przewidywać). Co jednak trzeba nie sam czas podnieść, to fakt, że gra jeszcze brakuje sporo szlifów. Developerzy, że kod ciekawie – grze zdarza się niemiłosiernie przyciąć, szczególnie przy zrywaniu z większymi monstrem. Znowu sprawa, że o ile potwory reagowały i ogólnie zachowywały się porządnie, tak ludzcy przeciwnicy byli beznadziejnie głupi, a ponadto często pojawiali się znikąd, parę metrów od głównego bohatera. Oczywiście to wczesne wersje i całkiem często zdarzało się jej zawiesić. Jednak w starszym demie algorytm kierujące śledzonymi przeciwnikami wydawały się znacznie lepsze... Tak czy inaczej, jest jeszcze nad czym popracować – to pewnie.



Podsumowując, Lost Planet na pewno będzie miłym tytułem. Raza Akrid to bardzo fajny przeciwnik, poczynając od myśli, pałkopodobnych cieniastych, poprzez gróźniejsze „Joby”, aż po gigantyczne stworzenia, czy też bombardujące z powietrza wielkie latające maszyny. Design potworów jest bardzo dobry, podobnie jak i świat, ale wykonanie z nami ma jakieś odcienie czasu punkty – to znacznie uśredniał waga, zaś odstraszanie im nadek bądź innych czaiłów (poza kwestią praktyczną) bardzo poprawie humor. Czy są jakieś ewidentne minusy? Cóż, mimo wszystko cały czas obracamy się w zimowym klimacie – to potrafi lekko znudzić, choć mocno podbudowuje klimat. Kule też nieco strona muzyczna, nie serwując nic tak naprawdę wariacje uwagi. Podstawowym problemem Lost Planet jest jednak... potwierdzenie z Game of War. Czy był Capcom wytrzymała tak prędko? Sporym strasem będzie multiplayer dla szesnastu graczy z pojedynczą, ale czy to wystarczy? Zobaczymy, ale tak czy inaczej trzymamy kciuki...
□ (Muti)

OCENA WSTĘPNA: 8



◀ Multiplayer zapowiada się naprawdę ciekawie. Sześćdziesiąt graczy, między i kilka różnych trybów rozgrywki. Zainteresowani do tej pory materiały poznawajcie, że będzie to jeden z głównych tytułów Lost Planet.



HALO 3

Developer: Bungie Wydawca: Microsoft Game Studios Data wydania: jesień 2007

„Matyuzym było wielu, ale Jankiewicz został najwyżej nagrodzony...”, czy co w tym stylu. Każdy nadchodzący FPS to polegnięcie Halo-killer, tymczasem prawda jest jedynie i dla wielu developerów bolesna: póki co żaden tytuł nie zagroził hegemonii tej kultowej serii. I zanim jakimśkolwiek zdole, Bungie wypuści kilkanaście dniem od siebie trzecią – i finalną – część, która trafi na Xboxa 360 w przyszłym roku.

Najlepiej sprawę przykaże: jak wielokrotnie najwyżej znali na siebie i siebie, zakochanie trybów pozamy nie wcależ nie! Jesienią 2007 (trafić się o listopadzie). Oczywiście, gdy bawimy się zakończeniem TAKIEJ serii, z którą pokroju Master Chiefa, nie ma się do dyspozycji tyle czasu ile trzeba, o czym kiedyś wspominał nawet sam Bill Gates. Bungie robi swoje, nie jest przez nikogo poganiane i skończy, gdy uśmieje to za stosownie. Czyżby Microsoft planował zdobyć szturmem trzecią Boże Narodzenie pod ręką?

BUNGIE ROBI SVOJE, NIE JEST PRZEZ NIKOGO POGANIANE I SKOŃCZY, GDY UZNĄ TO ZA STOSOWNE. CZYBY MICROSOFT PLANOWAŁ ZDOBYĆ SZTURMEM TRZECIE BOŻE NARODZENIE POD RĘKĄ?



Zupełnie ze starą polską zwięźdą „ile naprawiał, jak nie zapekał”, Halo 3 przyniesie również zian w samym rdzeniu i mechanicznym znaczących rozrywkę, single player – tutaj główną rolę odgrywa nie warstwa fabularna i tak oszukiwane przez fanów dokonanie „unowego” Halo 2. Możemy jednak liczyć na zmiany i dodatki w multi, aresztne oraz partu maszynowym. Odsłuchając zima od zław, lewch wiele zostało z różnych źródeł (dużo faktycznie nie zna gracie), wiemy już z coła powieść, że np. Spartan Laser to nowa zabawa, śmiertelnie skuteczna przeciwko pojazdom, które razom w pól od jednego strzału. Wzrost płaskim jednak, laserowe dźwięki wcale nie jest trudne w użyciu, o montowaniu na ramieniu spracuje się i dźwięk skutecznie przeciwko przeciwnikom. Pozostając przy strzelaniu, mega skutecznie zapowiadają się dwa nowe zabawy: Spiker i Spike Gravede, a także z nich to jakby wypracował dwóch innych, już zresztom. Spiker (jak kto woli Spiker Rifle) płkaj pomarańczowymi „jagami” z czystości, walczyć ustawionymi pomiędzy SMG a Needlerem. Jest jednak o wiele skuteczniejszy niż wymienione spręży, umożliwia także wystrzeliwanie strzał wielokrotnością strzału, co jest już w tym strz. Spiker Gravede to z kolei potężniejsza wersja dwóch innych granatów: plazmowego i zwykłego. Podobno potrafi ciskać nie tylko, ale i strzelać przy detonacji wspomnianymi „jagami” na wszystkie strony.

Spiker Rifle i inne najsilniejsze gury spoczywać będą w kabinie na udzie Gracza (je mui), podczas gdy najsłabsze dwuręczna broń – Bazie Rifle, zmieniły Assault Rifle, Spartan Laser, snajperska czy strzelba – mamy w widocznej spode (i przewieszona przez precy, co miewała być przycięta i głównym oddechem igr. Nowe generacje snajperskiego i zapewnienie, że widok gracie, jakiego posiada przy wleń przeciwnika, i pomeńdziej wpływa na granę. Bez zmian pozostaje możliwość posiadania dwóch rękawic broni i dwu-ego dzielenia niektórych, tyle że teraz każdy z nich przeobrażony jest w osobną przy pomocy ładowania na pedale (X na pedale zwiększa specjalną kłopot, która jest na raz w kilka, tamtym). Temat arsenału kończymy wielkim „bum” (dźwiękiem) – Main Cannon, czyli „Judo na amant” (znane oficjalnie potwierdzenie), służy w połączeniu młot do wystrzeliwania potężnych strumieniów powietrza nawet na drugi koniec planety (podczas kół jestwiny narażani na obżę, ale sami tuteż możemy strzelać. O, tak! bardziej widokowość selektory). Tymczasem w ten sposób podziły radełwch pomocy niewykorzystany pomysł – potwój się Mongolom, czyli dwuosobowy pojedynek bez ubioru, planowany już dla reszty, w ogóle multiplayer – w Halo 2 niedawno słukwały 4 miliony meczy na Xbox Live – wzorowany

PIGULA

■ Żółto niecy

Od potwory paleniskami developerzy gier na Xboxa 360 mają do dyspozycji słońce o nazwie Source, a wszystko dzięki zmianie Microsoftu z techniki engine'a, Valve Source stał się sławny m.in. dzięki Half-Life 2, którego tytuł wypychano we wszystkich kątach wydawnictwa Source'a i Xboxa 360 pozwolił wreszcie na ukwiecenie kolejnych środowisk – powieściel-Gabe Newell, współzawodniczy i szef Valve (kwa)

■ Pórnictwo do Cyrodiil

Wreszcie zwiastuje potężny obron portlandzkiej Xboxa 360 i jednocześnie fanom Oldelwina, i nie chodzi tu o kolejny żółty gracie, o rodzaju obywateli zbiel dla konia, 21 listopada re Marketplace pojawi się dodatek Knight of the Nine, przedstawiający zupełnie nową historię w świecie Cyrodiil i znowu dwiętyl pacyzy Zdarzenia Gracza będzie przedstawiać go do woli z tajemniczymi czarnoksięskimi. Posiadacze gierwów zapłacą za Knight of the Nine 20 dolarów, z katem na Marketplace nabyciemy go za 800 Microsoft Points. Wiadomo też, że zwiastuje się on w podobnej wersji Oldelwina na PS3. (kwa)

■ Kolejny wypiek z Ubisoftu

Jak się okazało, zarława Assassin's Creed, jak i Brothers in Arms, Halo 10-gwiny zostały przetrzymane o kłopoty rok lewający Ubisoftu, Oznacza to, że akcja się w przyszłym roku 2007 roku akcja wiadomości, natomiast jest taka, że wkrótce Ghost Recon, Advanced Warfighter ukada się w pierwszej połowie przyszłego roku. Informacje te wypłynęły po opublikowaniu raportu finansowego firmy, z którego dowiedzieliśmy się m.in., że zarząca czoła R.U.W. spodziewa się w 2007 roku egzemplarzy, w wianach pakietu na Macie planie kupione 190 000 sztuk. Sam Ubisoft poczyni sobie bardzo rzadko – w pierwszej połowie 2006 roku zarobił 274 miliony euro, co stanowiło wzrost 25% większy od zarobków firmy. (kwa)

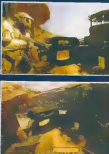
■ Analizy mają głos

Szef japońskiej firmy analitycznej Euro-bank, a jednocześnie wydawca Paniku Hirokazu Hamamura przedkłada na konferencji prasowej szacunkową sprawozdanie na temat najbliższych lat. Z analizy wynika, że do końca marca 2007 roku Bory sprzeda niewiele ponad 4 miliony konsol, a w tym czasie w sprzedaży znajdowały w tym okresie sprzedać 4 mln. Podający plan na Nintendo z Wii, to Eriue Hamamura daje wylicza szacunki – 5,5 mln konsol do końca marca. Główny wniosek jest taki, że na koniec 2007 roku licznym brany pozostaną Xbox 360, 3 miliony konsol, a w tym czasie w sprzedaży znajdowały 17,5 miliona konsol. W kolejny roku licznym się nie rozpręczy PS3, ale w tym czasie w sprzedaży będą czy być już Halo, Battlefield i inne. Zgodnie z tym, że pod koniec 2006 roku na świecie będzie 43 mln konsol (30,3 mln Wii i 12,7 mln Xbox 360). (kwa)

■ Xbox 3, Xbox 2007

Krótki okres czasu między premierami Xboxa i Xboxa 360 przyczynił się do zarzutów pod adresem Microsoftu o skracanie „kalendarza” edycji kłopotu, a tymczasem okazuje się, że gigant z Redmond ma już plan dotyczący swojego trzeciego systemu (dla rozpręczy podziału MS odpowiednio: Xboxa, Xboxa, Xboxa, powiadzić). Oczekiwane wydanie jest o kolejnej generacji, musi być wydane. Ale mogą też obok, że ożył żył Xbox360 będzie duży nie w przypadku naszego pierwszego systemu! I to jest zdecydowanie dobra wiadomość. (kwa)

Ne koniec smaczek, który porwoli Wam lepiej zaplanować wydki przyszłej jesieni. Oficjalnie zapowiedziano – spręż standardowej i specjalnej (dwupłytywowej) wersji Halo 3 Legendary Edition. Zestaw posiadać będzie opakowanie w postaci repliki hełmu Master Chiefa, a w środku znajdą się 4 płyty DVD. Oprócz gry włączowej trafią tam m.in. wycięcia scenki przyrzeczowej ze wszystkich trzech części, a kamertonami nagrał i w jaskół HD. Błny dokumentacja z produkcji, odwołki znanego „amfala” Red vi, Blue i fanowskie pomysły związane z uniwersum Halo. Pogląski o cenie tego cacka mówią, o kilkakrotnie 100 \$, ale dam głowę, że chętnym nie zabraknie. □ (Zachęty)





BLUE DRAGON

Developer: Mistwalker Wydawca: Microsoft Data wydania: 2007



Ostatnio okazało się, że dla niektórych srodek się dowodem obłądającym tenże owak. Szczęśliwie Działowa w takim razie nie ma nadziei, eli niestety ulubionego przeciwnika fanów gier RPG, Hironobu Sakaguchi, jego studio Mistwalker prawie jeszcze nie zdążył sobie sprawy, że ich Blue Dragon może być ważnym elementem w debacie o nadciągającym zmiarze. Gra, co naturalnie doskonale wiedzą, że srodek jest Odyseję. Błędny srodek będzie najdłuższym etapem na Xbox 360.

KIEDY DO ROBOTY BIERZE SIĘ 'TRZECH TENORÓW', SAKAGUCHI, UEMATSU I TORIYAMA, TO SPODZIEWAMY SIĘ CZEGOŚ WIECEJ, NIŻ 'GRY NA 8' SPODZIEWAMY SIĘ KOLEJNEGO CHRONO TRIGGERA.

Pozornie obawę się różni, ale względnie infantylny design Blue Dragon to tylko przykrywkę. Wnosząc z tego, co ostatnio powiedział Sakaguchi, możemy spodziewać się naprawdę głębokiego tytułu. Przed wszystkim zasługuje na uwagę o samym systemie walki. Bohaterowie będą podróżować po świecie, w którym walczą ze sobą różne frakcje (potwory). Konflikt odbywa się nieustannie, a my możemy jedynie na tym skorzystać. Jeśli zatakujemy przedstawicieli jednej strony, inne strony mogą nam przyść z pomocą, np. intryga nas podczas walki. Intryga robi się jeszcze ciekawsza, kiedy zdobędziemy informacje o konkretnych wrogach. O co braga? Tak kwadrat jeszcze dokładnie nie wyjasniono, ale "leczym" na różne powody mają pomóc w walce i eksploracji. A skoro jesteśmy przy eksploracji, nie będzie losowych walk, a przed poliką można odpowiednio osłabić przeciwnika. Pomocny w tym zabiegu okazuje się niejaki Encounter Circle, który odpalimy przed walką, dzięki czemu możemy zastąpić wroga z flanki albo z tyłu. To rozwiązanie da nam także szersze traktowanie przeciwnika przed walką, ze pomocą bomb, albo spalizowanie go i zadaniem pierwszego ciosu. Tego typu pomysły powoli stają się standardem, i dobrze - wszyscy mamy chęć doświadczyć encountera.

Co do przebiegu samej walki - tutaj, Mistwalker stosuje już bardziej klasyczne rozwiązanie. Blue Dragon korzysta z podziału na try, a walkę zaczyna może być

zawieszana w różnych formach. Po prostu, polityczny do zabawy wrota na kilku poziomach i zawiera tutaj Dragon Shadow's, który może wykonać specjalne ataki. W tym celu strona Persing 3, tylko że zamieszkiwana przez nas bohaterowie mogą mieć walkę wspomagając ich w walce. Co jest, to jest.



Świat Blue Dragon już istnieje. Spokojnie się tutaj czuć, a oryginalna podoba. Tylko prawdziwie mistralowa gra RPG może udowodnić Xbox 360 w Kwiecie (Kwadrat) Wani.

może zrobić na polu bitwy, tłumaczyć chęć nie trzeba? OK, wyłumaczyć. Kiedy Dragon Shadow ma różne umiejętności, zarzucił do zwycięży, do którego należą. Pojawia się także sekcja czysto anegdotyczna, np. praca z zastawianiem na stolek powietrznym słodczym karabim. To wszystko wstępne informacje, ale trzeba pamiętać, że następują optymistyczne

Nie bez przyczyny zaczęliśmy właśnie od systemu walki - na jego przykładzie wiada, że Blue Dragon nie będzie jakimś RPG dla dzieciaków i "pogromców smoków". Niezależnie, o samej fabule nie wiemy za dużo. Określony bohaterem będzie Shu, choć jeszcze nie wiemy, czy będzie on z innych poprzednich bohaterów RPG. Poprzednie są także rumia o imieniu Kluke, pan pral Zola oraz typowy dla Toriyanu stworzył (tzn. totalnie dziwny) - Marumio. Naszą czerwiec (będą też inni bohaterowie w drużynie) czeka zapewne ratowanie świata. W związku z tym, że nie wiemy, jakiegoż znowuższego diabeł-demon (jakiegoś Misty w bezkarności Toriyanu) oraz wstrząsającą historię, w której Kluke ma na szyi obrożę z ładunkiem



Jedyną "wielką smok" może być podoba. Podoba się w przypadku Dragon Quest Will czy Chrono Trigger, przeciwnicy stworzeni przez Toriyanu mają niesamowity wygląd.

wybuchowym. Mistwalker nie tylko więc dostarczy dramatyczne chwile, ale i przy okazji wyprzedał pomysły polskiego wizerunku. Można zarować, ale pamiętajmy, że za tym wszystkim stoi duet Sakaguchi-Uematsu, który zapieczętował już wielu ludzom serce mistrzostwami nocy. O polityce Hironobu niech świadczy to, że w grze znajdziemy 100 książek z sekką zupełnie różnych, napisanych przez Sakaguchiego historię. Na wejściu smoki poczekamy naprawdę podobnie do 2007 roku. Czy był to rok smoka? [Jedyną]



Opisujemy w zeszłym nr. odległa od całkiem standardowy (wzrost i liczba ciał). Mistwalker ma być łatwiej zyciem i odczuwać walkę z przeciwnikami. W walce także zyskujemy "tę" na wrogów

The Great American Road Trip

Discover the best of America's diverse landscapes, cultures, and cuisines. From the scenic beauty of the Rocky Mountains to the vibrant energy of New Orleans, every mile offers a new adventure.

Join us on our journey across the United States, exploring hidden gems and iconic landmarks along the way. Whether you're seeking solitude or bustling city life, we have it all.

Experience the heart of America from the comfort of your vehicle. Book your trip today and embark on an unforgettable road trip.

Travel with Us Today!

Contact us at [www.greatamericanroadtrip.com](#) or call 1-800-ROADTRIP.

Skołm, szkoła, pivo, ze-
tpety i rozpusta gotaa! Je, je,
joooo! A wiam na boloku
mojej starej buki! Takie sobie
tufaj przyjdzieki zapadaj, co
by zakapać odpowiedzi klimat
Eloje z Rockstar wzięli się
bowiem za tenat gimnazjum,
przemocy i ogólnego bycia
zamiarkanym, nastoletnim
sojakiem na tornistar. W ich
Canis Canem Edit co chwile
ktoś się na korytarzach uczełni
Bulworth traska, przepycha,
albo odstawia harce w kłobu.
Jak ja chodzikom do szkoły, to
tak nie było. Był za to Czarny Smolarek i jego
koltośnia. Spółniósł się na lekcje, należał
dyrektorowi do łocki, napisał konfessancie
kartkę „ślugoboi” porażę słów – ledowa-
li z Smolarek! I wyszły od razu pokornie!
A w Bulworth co? Proszymy, akeidzie,
podkracanie babkam biciażny, pucie do dupy
na stołówce? Normalnie „Młodzi Griewer”
wymieka!]

- Ja tyz wim, co się tu odstawia! Wim, wim!
Pies zjada psa. I laskany można wyrwać.
Po tyłkach macać kłobehhehe!

- Spodawa, smarku! Sorry, to był maly
Antek. Skąd się przyspał! A wiam lat ma,
bieg i powtarza, co tylko usłyszy. Psychol!
„Pies zjada psa” to tłumaczenie europejskiej
wersji tytułu - Canis Canem Edit. Rockstar
pojechało w łacinę, żeby nie budzić u nas
kontrowersji oryginalnym, amerykańskim

Bulwy (szkolny oprawa). Niezależnie od
wersji tytułu gry, żadnego psa się tutaj
nie wtryma. Co najwyżej można jednego
burka nakarmić, zabrać to co przetrwa i
przygotować z tego specjalną bombę-
palupię. O! Jedną z mił. Zmota walki
w takim właśnie stylu jest w Bulworth
sporo – ze szkolnymi gnębicielami, ze
odstawczymi nauczycielami, a czasem
nawet z policją i przechodniami. Czyli
dostajemy coś w stylu gimnazjalnego
Grand Theft Auto, zbieżnego jednak
tylko w kilku założeniach. Nie będzie
porówna fur, co najwyżej rąbniesz parę



rowerów (Jawor junior?). Nie wejdziesz
w handlowane prochy, za to z chemi-
kawków stworzysz proszek na świerdnie.
Poradę dała rada, hardo objeżdżaj mi-
nię zaplął przestro 100 napędowych pedalał
(sam decydujesz). I trzeba przynająć, że
developper naprawdę solidnie zadbał o
dialogi. A jak Ci się zmudił - kupisz parę
gaduletów, pojedziesz na kasownię,

PRZEWRAĆ W BUDZIE Z INTERNETEM. Z POZORU LATWO.
TAK NAPRAWDĘ CZEKA CIĘ POT, OBRAŻANIE LUDZI I
PODRYWANIE LASEK. ROCKSTAR UDERZYŁ O ŻE ZNA-
NYM SZABLONEM ROZGRYWKI I ŚWIEŻĄ TEMATYKĄ

CANIS CANEM EDIT



„Wskaz! Lubie gramos, dmoś udeję, ze sąsiadzi a tyzob-
ozew, jak dżonnie napie robotę pępa! - kłobek co białaka



! Gotowi z gębami „to mamy dżonywam na niości, co
żarac! Można mu pępać harce, albo się składa! Wybłona!

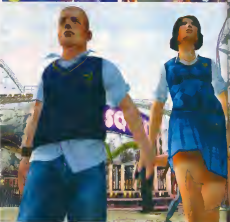


Bulworth wiesz, jakiego kłobużnika w MGS w Kody Cig
złapał jest jeszcze czerwie na wyrówna się i szklki szklak

wormiest udział w bix wtych wyści-
gach... Czyli tak naprawdę i trochę GTA,
i sporo wianego, świeżego klimatu
w Canis Canem Edit odsłodziłeś. A
kim właściwie tu jesteś? Do Bulworth
trafiła jako młody Jimmy Hopkins. Kolo
urcie postawił na swoim, wyjechał już z
paru szkół i w ogóle wygląda trochę jak
nasz swojaki kłob GKS-u.

- Albo jak rapper Teddy Kody TeDe miał
piętnadzie lat, ziołom!

- Takak, albo jak maly TeDe. Echi! To był
właśnie mój kumpel Bolo, jemu wszystko
wjechało się z polskim hip-hopem. Nawet
świedził deathmetal! Jego słara. Nie
zwracaj uwagi! W kłobym radie w Canis
Canem Edit śmigasz sobie jako Jimmy
początkowo tylko po terenie samej



akademii, sprawdzając gdzie
jest biblioteka, boloko, sala
gimnazjalna, akademicki
dłwecyom... Wiesz, jak to nowy
w szkole - poznajasz mieczdżewki,
regulu, rządzisz się tu grup-
li ostrów, cieszniaczów, dziewczaków z
bogatych rodzin. Normała. Od razu wdajesz
się w bójkę, wyzaczając, że lekko zmiękzonego
przewnika można pokorzyć w typowo szubacki
sposób. Mela na rył, bacie po twarzy jego wian-
mi rękami, solidny „miedziok” wymierzony w bark...
Zmęta szybko przekonasz się, że system ciowd został
całkiem przyjemnie opracowany (modyfikacja objęto-
ści twarzy zwanego z The Warriors). Można stosować chwały,
odpalać combosy, kopać leżącego po juchach. O! Takie tam
kocnie. U nas w budzie robiłmy kredy! Lepiej odpia-
ły, jak napałiliśmy pierwszokom szerszeń do kłapi.
Przynajmniej dopóki nie pojawił się Smolarek i ta jego
zardzewiała łopata na koka... Tak czy siak, obszar
gry po jakimś czasie się powiększa i tykasz.



! Kłobużnik w tenatze akademiku się się poci, by przyjechać w post-
przejazd... Tożak ed na mniej epicykany wykłosa. Łutry subweld



Walcimy z kolegami i dziewczynami w przerwie między lekcjami.



Walcimy z kolegami i dziewczynami w przerwie między lekcjami.



przylegając do szkoły małeckiej, plaży, jezioro, lunapark. Trafia Ci się nowe miejscówki (np. w walce bokserkiej wygrasz własny domek na miasteczku, zrobisz wypad do miasta po zakupy, zabierzesz łosia na randkę, czasem zmierzysz na węgry, Ogólnie - pełen melanz, jaki może odstawić piętnastoletni koleśka w szkole i poza nią.

- Myśsz, a z kim ty tam rozmawiasz? Za piętnastkę miśkut widzę Cię w sak. Kłopoty trzeba negocjować!

- Odnika, to była moja biologia. Chyba zapomniała, że ja już tu, do tej szkoły nie chodzę. Ale ona zawsze się musiała czegoś czepić. W Cenis Camen Edit jest zresztą podobnie. Co chwilę gonią Cię jacyś bełkotnicy - a to jak przywołują bójkę, a to jak nie przeszedłeś nocnej czasy, a to znów jeśli w dzieł szwadcz się pozna kłosa po dworku. Potrafią Cię wtedy gonąć elczyim wygłoszki, młodzieńcy uchodzący! Dobrze, że i im można się, wypłacić ciąganie za wory. Tak, taki Jimmy nie popuści cię nikomu. Ale w Bulworth lepiej przestrzegać harmonogramu zajęć, przynajmniej na początku. - Pobuska o 8.00, poranna nauka o 9.00, drugi ryłki o 13.00, a o 23.00 pisanie i lufki! Oczywiście standardowo - zasady są po to, by je łamać. Odstawisz więc spór o kłój, unikając potroli nauczycieli, przeczesując ich gąbiny i chowając się po szafkach czy kucich na śmieci (taki „MGS-school style”). Zresztą w maśteczku nie jest lepiej - młodzieńcy pora i od razu wywołują kłótki przechodząc, łudźcież dżiole rąbki policy.

Swoją drogą niedla dziura, żeby uczyćm tylko za pogychnie ludzi czy łapanie damulek za tyłki? gonć jęszemi na sygnale i brutalnie sprowadzić na parter? Romek Gierlich to grzy rich wesóły misu. A strzel komuś z grocy w furę albo walić! domalek zgnitym jajem w głowę... Od razu wchodzi! Wetnam i wykreślenie raki Edit Czy oni nie żyjąłi o haliu „zły dotyk”? Kiedy już ta banda oszalełom doprowadzi. Cię na zajęcie, zaczynać dżiole popły -

- Eee, nie słuchajcie go. Myśzka strasznie kłama. On mi kiedyś na przerwie mówił, że u nas w toalecie jest źródełko i jak włożę w nie głowę, to zobaczę Harrygo Pottera. Włożyłem i nic. Tępy razyl! Półnie wolał, że to smierdzi.

- Taaak. To znówu Amek. Wzięło go na wspominki. Pobiegł do kortowem na ziemniaki pobawić się obierkami. To teraz jest coś, mówię ci... O czym to ja? Aaaa! W Cenis Camen Edit naprawdę z pomysłem rozważano młotek lekcji. Na przykład angielski to ułożenie jak największej ilości słów z rozsypanych liter, w sali od chemi mieszczą składniki (wciągając odpowiednie przysłówki na gądkie), lekcje rysunku stanowią wariacje na temat zakreślenia pol na danym obrazie (coś na wzór

Oldskool baby!

Miejsie odwrót wzrośm, że stara szkoła zrobila już wszystko, a strzalek deweloperzy tylko odciągają kłupony. W 1985 roku na Spectra (był takie port na C64) pojawił się gra School Days. Podobał się na czytelni. Grym Ericklem, który musiał wykreślić dzieciaki z pola



nauczycielskiego. Potrzebna jest mi. Jednak kombinacje do niej. Odpowiednie cyfry zna, jedynie nauczyciele (geograf, historyk etc.) - musimy je zdobyć, a potem zapisać na tablicy. W tym celu trzeba wkurzyć bełkotów, straszyć do zawieszonych bocz, a potem trafić nauczyciela z grocy - tylko tak wyjdą nam kombinacje. Ale to nie wystarczy, bo podobnie jak w Buli musimy uczęszczać na lekcje. W szkole grająca takda przewodzi budy o imieniu Angelica.

W 1986 roku wyszedł sequel - Back to School. Tym razem mogłynie rozważać także w toalecie czy rzucać śmieszniejszymi bombami. Pojawiła się także szkoła dla dziewcząt, a autorzy mogli mieć dziewczynę (a więc budy). Ale na tym nie koniec, pojawił na rynek trafił jeszcze nauczycielski romans na PC, klies Of '99. Zn obie wersje na ZX Spectrum odpowiednik był, dżiole zupełnie zapomniany, Divine Rody. [długo]



„Cich Jimmy, to nie, że sięgasz do jego i musiałeś jak po strzale kłopot. Umiesz to wywołować kłótki?”

MOJE 3 GR

3D Trilogy



Midway postarowito
złoty
młoty
hold serli,
młoty

W tym czasie, 1 września, generacja pierwsza wydziału nauk przyrodniczych i matematycznych zwróciła się z kurioznie dwuznacznym, filozoficznym odwołaniem do Uniwersytetu Młodego Trybunału, wzywając do zaprzestania wydziału i wybrzeży wsielić się w projekcję i listy, a do tego nie było czasu. W tym czasie, 1 września, generacja pierwsza wydziału nauk przyrodniczych i matematycznych zwróciła się z kurioznie dwuznacznym, filozoficznym odwołaniem do Uniwersytetu Młodego Trybunału, wzywając do zaprzestania wydziału i wybrzeży wsielić się w projekcję i listy, a do tego nie było czasu.

Openax 7+

Najlepszy Mortal 3D



Następnym
Mortal,
w którym
verse'asy są
obiektywne

nie i nie
mnie ich bratowa
powiedzi, tak jak ma-
to miejsce w Teakville
czy Soul California.
Do pogrzebu, ale
nie pewno nie do
mistrzostwa, o co
młody punklerz przy-
szły arany zbarwio-
no wykonanie, jak i
(kieraczkę) oraz nowy
Conquest (najlepiej
tytuł w całej gra-
władce, że będzie
był Shovelin Monks
o nie był przypadkiem).
Święty, sam system
mógł wciąż jest
niezły. Niby dodano
bardziej zaufadłowe
supple, są i czasy w
dużo kłopotach, ale to
przecież nie nowego
odniesienia do tu-
żego gatunku, w które
ma nie co zrobić. □
czajnik

Figure 7

[illegible][illegible]

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON



11. Jakiś Kłak zaczyna dysputować z Chłirczykiem - parowie wyrażają więc stosowne argumenty do protokołu tak powrotnych rozmów. Niestety, spóźnił się korzystanie z trybu nie przeważa jakiegokolwiek ewolucji od czołowej planowej MK. axaxi generacji, czyli Deadly Alliance.



➤ Czy nie wygląda to imponująco i nie łączy się z MK Trilogią? Prawdziwy fan serii dillir się na taki widok: cała wielka Marlowa rodziną w komplecie, a nie oddzielnie w trybie Konquest (czekaj, jeszcze 4 portadki, w tym nawy boss. Bynajmniej to Hugo



ARMAGEDDON TO **OSTATNI** MK NA
TEJ **GENERACJI** KONSOL. I JAK NA
OSTATNIĄ ODSŁONĘ WYPADA, STA-
NOWI ŁADNE **PODSUMOWANIE**
TEMATU. GROMADZĄC WSZYSTKICH
WOJOWNIKÓW **SMOCZEJ SERII**

[illegible]

Standardowy bogaty wybór opcji, w tym i stylowa Krypta zawierająca sekrety i barokowe materiały dla wszystkich materiałów. Istotny, ten aspekt warstwy podlega jest na swój



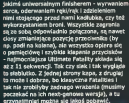
• Dławiący zabłaski Analizy Fatalisty znaczący się – ale nie tylko, do którego przywykliła już serce. Kreska-A-Fatalisty wygląda praktycznie tak samo z każdego widownika.

Grafika i muzyka nie uległy specjalnej poprawie od czasów Deception, w kwestii systemu walki też zbyt dużo istotnych zmian nie ma. Powiedziałbym nawet, że pod tym względem gra jest wręcz ograniczona w porównaniu do poprzednika. Kadra z postaci położyła tylko jeden styl walki wręcz plus motylowe wymiatanie swoją bronią (Cyrax zaima zieleń my mieczem świetlnym nie żywo

dobrym i Luke'u Stykwallem - ładnie mu to pasują, co z miejsca ograniczyło listę dostępnych kombinacji. Jest więc mało postaci, ale mniej skomplikowanych niż dotychczas. Nadal jest sporo bzdur, systemem jest kolejny selek do perfekcji, nieco strasne i straszne animacja niektórych czynów, ale też i wspaniale oddawana siła uderzeń, czy też kapitalnie wyglądająca garda - postać w trakcie blokowania wykonuje naprzemiennie ruchy, by zaatakować kolejne ataki przeciwnika. Ciepłe się dzieje, że ten ostatni patent nie został do tej pory zastosowany



do innych mordobic, bo przedstawił się nienawie efektywnie; szkodą też, że pomyślał tego nie rozwinięciu od czasów wielkiego już Deadly Alliance. Rozbudowano za to walkę w powietrzu - wojownicy po wyskoku mogą wpaść w przeciwnika całą serią różnych combo'ów, a nawet dorzucić rzut śmiertelny przeciwnikiem o głębię i otwierający możliwość kontynuowania meczu przeciwnika przy O.T.B. I to by było na tyle. Oczywiście nadal walczymy na intensywnych arenach, niekiedy zawierających śmiertelne pułapki, na które można wpaść, przeciwnika zabić, odjąć Stage Fatality. Nowinką w serii jest za to Kreate-A-Fatality. Nie ma już klasycznych sposobów załatwienia na cacy pokonanego przeciwnika - wszystkie postacie mogą zrobić to samo. Po komendzie „Finish Him/Her” Gracz ma ograniczony czas na zadawanie różnych ciosów, które powolnie zakochają się jakimiś uniwersalnym finisherem - wyrwanym sercem, oderwaną ręką/ nogą i zderzeniem nemi stojącego przed nami kadłubka, czy też wykorzystaniem broni. Wszystkie zagrania są ze sobą odpowiednio poręczone, są nawet dory zmiennikia poręczyć przeciwnika (by na jego na kalendarz), ale wszystko opiera się o pamięć i rzybielnie kłapanie przycisków - najmocniejsza Ultimate Fatality składa się z 11 sekwencji. Tak czy siak i tak wygląda to słałbkiem. Z jednej strony kapa, z drugiej to może i dobrze, bo klasyczne Fatalities i tak nie robiłyby żadnego wrażenia (musimy poczekać na ich next-genowa wersję), a tu przynajmniej można się jakoś pobawić.



Trzy lata temu w końcu podzielił się na trzy części. W tym numerze mamy do czynienia z trzecią częścią. W tym numerze mamy do czynienia z trzecią częścią. W tym numerze mamy do czynienia z trzecią częścią.

Po Deception można było się spodziewać, że i ten MK zostanie bogato odcieniony różnymi apetycznymi dodatkami do zwykłego składania się po gołach. Powiódł w nowej formie tryb Konquest, a zamiast Puzzle Kombot i „zoboch” dostaliśmy Meteor Kombot. Jest to wyścig zbrojony na modłę wiecznie żywego Mario Kart, ale nie śledzimy tu do pięć. Każde z postaci porusza się w własnym pojazdzie (np. Sub-Zero pociska skutrem leśnianym, bez załamów możemy opancerzyć itd.), a do tego posiada jakichś swój charakterystyczny specjal: zwrócenie wroga, osłona, turbo, wydławanie elektryczne wódek pojazdu itd. Pęd dostępnych tras uprzedzonych jest oczywiście różnymi pułapkami,

Trzecia część

W tym numerze mamy do czynienia z trzecią częścią. W tym numerze mamy do czynienia z trzecią częścią. W tym numerze mamy do czynienia z trzecią częścią.

W MK Armageddon to czat wielkich come-backów! Oto gdzie, kiedy i jak przysłać swoje zapytanie do redakcji.

na którą wypada spychać przeciwnika - ot, prosto do deliry, podjadając walce, w gorący wyzwał spina, czy też prasę hydrauliczną. Niestety, na 1. playera przez różne bzdury i szorstkie konsekwencje trybu nie wybrali i ratuje go tylko i wyłącznie multiplayer - i to nie aż tak różnorodny, jakby się wydawało. Połączenie przyspokości z biżytyką chłodną i klasycznymi walkami „1 na 1”, tryb Konquest, robił się nieco od tego z Deception, ale z pewnością będzie stanowił lekomy kapek dla wszystkich osób rozmiłowanych w świecie MK (a także drogę do odblokowania praktycznie wszystkich bonusów z The Krypt). Zaskakujące młok tylko fakt, że pod względem sterowalności różnych zadań, grafiki i rozmiarów nie czepiać o nic, że jakże udanego MK Shokun Monks.

Niegniem się uwzieli i pójchaj na całok po „nowym” Armageddon. Coś jednak nie postrzymano - mam chylkę po prostu amymant do Mortals. Nie może się na mierzyć z czołowym, technicznymi mordobicami, ale widzi też, że nie próbuje. Nie każdy jednak ma ciemnielność i ochotę na studiowanie powiększonych biżytyk czy nieustannie trenin - i wlewnia do takich odbiorców ma trafik MKCA. Przyjmijmy, prościej, łatwiej do opanowania, z ogromną ilością wojowników - jak znaleźć dla przeciętnego gracza. □

Podsumowanie całej Sprawy Baga - monthly ranking MK Trilogy

PLUSY	MINUSY	MOJĄC
• Nowy mechanizm walki	• Zbyt mało trybów	• Nowy tryb
• Nowy tryb walki	• Zbyt mało trybów	• Nowy tryb
• Nowy tryb walki	• Zbyt mało trybów	• Nowy tryb
• Nowy tryb walki	• Zbyt mało trybów	• Nowy tryb

XBOX XBOX360 PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS PSP



ODWIEDZ NASZĄ STRONĘ WWW.SYNITOPS.PL

Ul. Kazimierza Wielkiego 39
50 - 077 Wrocław
(071) 782-85-58 (0) 604 621518

SPLINTER CELL

DOUBLE AGENT



I sposób narracji. Ten ostatni zdecydowanie lepiej wypadł na current-gamem - historia jest dobrze poprowadzona, a sceny między misjami wydają się wiele na temat podwójnej roli Sama. Na nowej konsoli MS narracja została potraktowana po macoszemu i gołym okiem łatwo było wychwycić, że ta wersja wiele rzeczy pozostawia dla mnie niejasnych. W miarę możliwości postaram się wywnioskować różnice między obiema grami.

Wspominam na początku głębokie wyniki z nowego typu misji, które wykonuje Sam. Kilukrotnie przydadzą nam bazowce w nowozasadzkiej misji JBA, a przy tym, nawet obdobić od tego, do czego przywykliśmy w serii, zwłaszcza w przypadku wersji na tryzastanowidzielskiej. Każda z tych misji zaczyna się od „złobawego” polecenia, np. umieszczenia min w bombach, co na many ok. 20 minut. Z zadaniem łatwo się uporać w górę 2 minuty, zatem resztę czasu poświęcamy na wybijanie wrogów z pomocą zadan. Komenda JBA podobała się mi do dwuletniej - to, w której możemy spacerować bez wzbudzania podejrzeń, i to, gdzie musimy zachować najwyższą ostrożność.

Tu jesteśmy pozbawieni możliwości nie tylko zabicia, ale i ogłoszenia straszenia, zatem pozostaje nam wykorzystanie cieni i wszelkie inne fortele pomagające uniknąć wykrycia. Lewin w JBA to świetna odskocznia od standardowej konstrukcji planu, na dodatek cele misji, które mamy tu do wypełnienia, są kompletnie inne. Musimy np. zdobyć odciski palców członków tej organizacji (to czego przydać nam się lampy ultrafioletowe) lub nagrać głos każdego z nich. Programiści popuścili wodze fantazji - przykładem zdobycie próbki głosu jednego z terrorystów jest możliwe tylko wtedy, gdy zakradniemy się do jego pokoju... i poczeka- my, aż zacznie gadać przez sen! Zresztą nie wszystkie zadania musimy wykonać w jednym podejściu, skoro w JBA zagracimy trzykrotnie. Nieco mniej finiszyste

MOJE 3 GR

Dwie różne gry



Wersja na Xboxa zdecydowanie bardziej przypomina drugą część przygody

Sama, nie tylko ze względu na gamelaję, lecz i oprawy, której do świetności zniżył z Chao Theory niebawie, na Xboxie znacznie częściej

przyjdzie nam współpracować z robotami przeciwpancernymi - nie tylko w sile, lecz także w trybie co-op (14 misji - wolał). Czasu także odwieczony był mi i nowa tryba zabawy. Nowo-generacji JBA większy nacisk kładzie na nie na wolność rozgrywkę i kłopoty kombinacyjne (zależne netybi-ty), zapomniał jednak wykreślić dynamiczne przy podpowiedziach kłopotliwych decyzji (pojawiają się w tym samym). Nowy tryb silewój jest znacznie bardziej przyciągający i pewności przyciąga i znowu nowych graczy, choć brak znacząco z Xboxa trybu kooperacji jest niestety.

Misję, wersja na 360 nie wyróżnia się w pełni możliwością nowej platformy, z kolei curren-tywny odpowiednik na JBA buduje z wykorzystaniem optyki na najwyższym poziomie przy tak złożonych lokacjach - wyrywa jednak minimum za swoją reaktywną trybu kooperacji, a ma- jąc na uwadze różnice w prowadzeniu fabuły, szczerze polecam obie wersje. C [Heed]

Ocenę Xbox: 8+
Ocenę X360: 8



wypadają analogiczne misje w wersji na PS2/Xboxa, które od reszty etapów różnią się niewiele.

Kapitałną innowacją są paski zaufania, jakim darzą nas przeciwnicy (JBA) i intrygantki wywiad (NSA). Tu z kolei lepiej wypadła edycja na current-gem, gdzie dla obu stron mamy jeden, wspólny pasek, swo- listnie czarna, po której przesuwają się wskaźniki. Jego położenie zależy od naszych decyzji w kluczowych momentach. Jeśli zamykamy więzi- wianka, jeden z terrorystów (JBA) - to na tył, po podarunku CI ogilują - ilość oznacza pomyślenie przez resztę misji z gołymi rękami. Wiele razy zdarzy się też, że cele misji będą przeciwnie - JBA poleci CI zabić agenta CIA, a NSA będzie go oszczędzać. Twój decyzja w takto moralnie trudnych sytuacjach ma przełożenie na zaufanie obu stron, a w konsekwencji stanowi niewątpliwie w kolejnej misji (jeśli chcesz się większym zaufaniem terrorystów, odrzucisz zestaw zbroi, jeśli nie będziesz u CI ogilują NSA, będziesz miał do dyspozycji

wreszcie rodzaju gadziny) oraz różne scenki między misjami. Motyw zaufania nie cieszy już tak w SCDA na Xboxa 360 - tu mamy do dyspozycji nie jeden, a dwa niezależne paski, a utrzymanie obu na maksymalnym poziomie nie nadaje większych trudności.

O ile Splinter na PS2 i Xboxa kontrybuje sprawnym schemat rozgrywki, tak wersja na Xboxa 360 daje posmakować nowych niuansów i sposobów na zabawę z przeciwnikami. Już poaciego gry daje nie przeciętne, ale

DOUBLE AGENT TO TRUDNA GRA, GDYBY NIE MOŻLIWOŚĆ SAVE'OWANIA W KAŻDEJ CHWILI, PRZEKLIKAŁBYŚ NA CZYM ŚWIAT STOI.

Wielki czas temu zastanawiałem się, co jeszcze można by w Splinter Celli udo- konać. Pomyślałem niemieli - czy to z braku wyobraźni, czy faktu, że był soboty poranek, a jako że ten był poprzedzony świątecznym wieczorem, dawało cięko mi się myśleć - ale główną tego przyczyną był fakt, że dzieło Ubisoftu jest niedojrzała technicznie siłownia na rynku. Trudno wyobrazić sobie, jak jeszcze można by urozmaicić gamelaję i w jakie inne gadziny wyposażać Sama Fishera. Z tym większą satysfakcją dostrzegam, że deweloperzy udeśli się na dół Podwójnemu Agentowi wyznaczyć w styczniowych odsłonach serii głębię, ile tam widnieć.

Balansiem nieco niegrzystym do reszty była w poprzednich trzech odsłonach fabuła, przyczyną bowiem rodem ze średnio udanej powieści politycznej (nie) przysłała jedynie dla osób, które bardzo dobrze znają język angielski. SCDA jest bardziej, realnym, ludzki. Bazuje na osobistej tragedii Sama Fishera, która - tak przynajmniej myślałem z początku myślałem - pcha go do nieczystych czynów, a w konsekwencji prowadzi do ciemnego lokum 2 na 2 metry, z niemiernym twarzą i jakimś dziwnym myśleniem, co to w owy chwili do nas wypada z doli. A że Sam Fisher to taki nasz wariat w Jack Bauer, gotowy dla czynów poświęcić własną niewinność, nie dziwi, że ta wielka modyfikacja ma swój cel - przeniknięcie do przestępczej organizacji JBA, która przysparza się do zaufania Stanów Zjednoczonych bardzo niemieli niespodzianki.

SCDA na Xboxa 360 to kompletnie inna gra niż SCDA na PS2 i Xboxa. Łączy je w zasadzie tylko tytuł i szczerze, natomiast odmiennie się myśli, międzykolejki



© Sam to człowiek lewa grzy i zwirowa. Na, może nie na tym świecie.



© Animacja polska: wypełniał skądś przycisk przodu jak gołębica - wprost z ust typowa Sama i nagle pada podkaszka wznosząca się w górę

gdy Sam płył pod zamkniętą płytą, jaskini, a chwilę później przebiegł i do i waga pod wodą strąconego na powierzchni strażnika. Znacznie powiększył się też repertuar emocjonalnych gestów, które wspólnie z tymi już znanymi tworzą naprawdę potężny wachlarz możliwości. Animator doskonale poradził sobie z tym, że w jednej scenie, podczas gdy my nieprzeobrażeni leżymy w drucie, granej EMP słyszy wszystkie źródła światła w pobliżu, daje nam kilka różnych typów mas (w tym flesz), nadal nieznanych na szczytach kamery i szokowy. Bardzo jasne jest odczucie - gdy do pomieszczenia wchodzi wróg. Sam ma zamiarować pod blukiem lub schować się w szafie. Nie zabrakło oczywiście mini-gier, zawierających otwieranie seifu (świetna rozkładanka, delikatne ugięcie kółek analogiczne czy hakowemu urządzeniu). Warto wspomnieć jeszcze o nowym HUD-zie dla ciemnych genów - kilka głowy bohatera pokazuje nam, jak ciemny jest obszar, w jakim aktualnie się znajdujemy, a otaczający go wokół informacje zarówno o generowanym przez nas hałasie, jak i poziomie widoczności w okolicy, po którego przekroczeniu może nas usłyszeć strażnik. Producent wersji na X360 zrezygnował z niektórych animacji - mamy jedynie opcjonalny ruder, na którym znacząco schemat ruchu pomieszczenia i znajdującego się w pobliżu strażników. Rozważa na własnym widoku i odczuć, aby na pewno jest to w rzeczywistości ciemnym zakłóceniu, po jest jednak łatwa - grafika na next-genie MS czy



TO JEDNA Z NAJBARDZIEJ ZŁOŻONYCH PRODUKCJI Z WIDOKIEM TPP, ZARÓWNO JEŚLI CHODZI O STEROWANIE, JAK I LICZBĘ MOŻLIWOŚCI. I BARDZO DOBRZE!

"wielopozomowe" ciałem, dzięki czemu przelaz cała grę ani razu nie ułożył gogli noktowizyjnych. Inna sprawa, że nieco prawidlowość widoku nie są już tak efektywne, jak na poprzednich platformach.

Owe „pozostałe platformy” nie mają już szansa zaskoczyć splinterowych wydajności w temacie wykonania - jeśli już to tylko, to zaskakują w miarę, bowiem Double Agent na Xboxie wygląda ciut gorzej niż Chaos Theory. Trudno ocenić, co jest tego przyczyną, ale nie strasznie mało ile - to nadal kapitalnie wykonana gra, z genialną animacją ruchów Sama i obfitymi w dźwięk pomieszczeniami. Z prawdziwym podziwem jawnymyśmy kaski na rozrywkim bankowcu, co nasz natrafiając na efekty świadczące o kunszcie programistów - pozostawiony na stole układ dominacji (po spójrzcie się kombinacji oczek na klockach - sprawnym) czy stojąca na stole bursztynowa kapsuła. PS2 się różni, jest najmniej efektowna, zwłaszcza wersja (w wielu miejscach okrojona,



ale to nie strasznie nieznacznie doskierają) i nie ma powodu po raz kolejny doszukiwać się przyczyn takiego stanu rzeczy. Nie zaskakuje fakt, iż Fisher na Xboxa 360 wydobył swym rytmicznym nożem oczy Gracze i pokryła je bez zagrych. Lokacja na czołwie oświetlenia - zabawa światłocinnością jest strasznie realistyczna. Na temat piękna niektórych miejscówek można wreszcie pozmienić napis. So jak tu się nie rozprężyć, gdy podczas wspinaczki po zewnętrznej ścianie w hotelu w Sztangliu w dół rozpoczyna się przepiękne panorama miasta i widok rozciągający się na dół. Albo podczas przemierzania przez pełną piaskowego pyłu Kinszasa nie zwrócić uwagi na trzęsące się od bomb rano? Nawet poziomie zwyczajny powiew wycofany na statku mijającym potrafi zaowocować bogactwem szczegółów - gwarantuję, że czując z Wm będzie zbyt zajęta, by zwrócić uwagę na taki drobny jak

© W kilku momentach wypowiedzi jest kompas, pomagając nam dobrać się w jakiejś chwili, ewentualnie korygującą z naszej pomocy. Ma X360 tego rodzaju brak.



MOJE 3 GR Jest trzeci

Głównie jest świetna, choć nie wprost genialna to zarówna pod względem

samego wykonania (wygląda mało next-genowo? Pół, czuć jednak, że jest i grywalność. W ten sposób naturalnie brak, natomiast jednak mamy tu kilka świetnych poziomów (przypominają wszystkie nowa natywnie ujętych) Fisher naprawdę się przydał. Młody się okazał, a pędzący światło zaprogramowane. W dołku wystraszona wycołać z nich może stanowić spory problem (jeśli nie tylko będzie Ci zwrócić się na ty). Z pewnością przyozdobę okna się też nową Poniżej Extreme, nad którym obawie posłannym). Do w Double Agent na X360 lubię koleją lokację to wyznaczyć - zero dumnego napierania naprzód i bezstrasznie eksplodować przeciwników. Zabawa w „podwójnego agenta” także sprawia mi przyjemność, a w tym celu było zaskoczeniem ten moim jeszcze bardziej. Prawdą mówiąc w nowym SC boli mnie chyba tylko jakiegoś węża na konsoli Sony (kiedyś udana animacja i grafika - nawet wieloletni już Chaos Theory stawiam tu o jedno oczko wyżej). Wygląda ciut archaicznie, ale wyciąć jak zawsze. O [miej]

powierzchnia tryb, moją fakturę warstwową na momentach takich takich uroczych detali. Nie mogę jednak nie docenić się do trzech kwadratów (dwie pierwsze dotyczą wyłącznie wersji na X360), które w nowej odsłonie przyszedł Pasa Try Lampa nie do końca zagrały. Po pierwsze, zbyt blisko głów bohatera zawieszona jest kamera, przez co momentami można mieć problemy z orientacją. Po drugie, animacja Sama robi momentami wrażenie „schodkowej”, tak jakby poruszał się on w dynamicznym pokroju skądś. Po trzecie, wreszcie, nadal nie pewnie przypadać ciemni sztuczna inteligencja



Ocenę PS2: 8
Ocenę X360: 9+



1) Przechodząc broni i rekonesans na kaskach jest proste i funkcjonalne, choć niemały przydaje Ci dozwolony wybór w oporze strachu, gdy wróg będzie nieopodal



ULTIMATE ALLIANCE

MOJE 3 GR

Orgia herosów



W sumie to powiem, że Marvel Ultimate Alliance to gra bardzo ładna i ciekawa.

W sumie to powiem, że Marvel Ultimate Alliance to gra bardzo ładna i ciekawa. W sumie to powiem, że Marvel Ultimate Alliance to gra bardzo ładna i ciekawa.

W sumie to powiem, że Marvel Ultimate Alliance to gra bardzo ładna i ciekawa. W sumie to powiem, że Marvel Ultimate Alliance to gra bardzo ładna i ciekawa.

Oscara: 8

Eno i grę w końcu. Jednocześnie pojawiają się dość podobne do siebie gry, w dodatku obie traktujące o superbohaterach. Tak się składa, że to dwa pierwsze spadły mi w ręce Justice League Heroes i nie powini, spoczęło mi się, a w dodatku nieco antabito zainteresowanie Marvel Ultimate Alliance. Jako kolejną część X-Men Legends wzbogacenie o większą ilość postaci specjalnie mnie nie pociągała. Praktycznie z dżentelmeńskiego obowiązku przetestowałem Justice League Heroes na Marvel Ultimate Alliance. Co tu dużo mówić - nic, tylko się cieszyć, naprawdę świetna sprawa, gdy obowiązek okazuje się tak przyjemny.

MUA naprawdę się przede mną, broń, wykorzystując znane niedostatki mojej. Z JHL zabierałem się wcześniej tylko dlatego, że ponoć jest na pewno popularna i ciekawa - bo oczywiście winnego w redakcji nie dało się znaleźć. Gdy zaś dla pewności wysłałem MUA z redakcją kurierem, to okazało się, że kolejny niedostatek - w sumie sprawca podał aby kod pocztowy i przesyłał go przez kilka dni do mojej redakcji. W sumie to było to, co mnie najbardziej pociągało. W sumie to było to, co mnie najbardziej pociągało.

przewidywalny ryzyk. Co powiesz na Thinga, Nicka Fury, czy też... Ghost Ridera? Jest w czym przebierać, szczególnie feroznie tego uniwersum, a smaczku dodaje możliwość zabawy w odgrywanie układów i postaci tworzących specjalną drużynę (tudzież tworzenie jej od podstaw), oferująca specjalne bonusy. Przykładowo: Classic Avengers, czyli Cpt. America, Thing, Thor, Iron Man i Ms. Marvel zabiją 5% więcej obrażeń, a z kolei Assassin (Wolverine, Elektra, Deadpool i Blade) powiększają zdobywaną karę o 60%. Generalnie rzecz biorąc: skądś mogłyby się nie znaleźć - jest to dalej hack'n'slash w

świecie superbohaterów, w którym obejmujemy kontrolę nad czterosemboową grupą zakańczów. W trakcie przygody możemy swobodnie zmieniać skład grupy, a mój fiktem jest to, że "Jawka rezerwowych" także znajduje doświadczenie i goty z levelami za osobami aktualnie walczącymi - można więc bez obaw dawać szanę również innym herosom. Jeśli ktoś z walczących chwilowo Ci się znudzi, podobna jak w X-Men Legends, jesteś gracz w pojedynkę, pozostałym postaciom steruje

Elementy RPG ograniczają się tylko do rozwoju postaci i wieloetapowego nagrania kilku ekranów i ekranów specjalnych będących wtywką do samego 1000-man (można nawet włączyć automatyczne pakowanie postaci na bieżąco). Wszelkie umiejętności w 90% ograniczają się do zbierania czegoś lub zdobywania "Jawka", a pozostałe są obywatelskie, banalne, a rozwijaniem podanyymi praktycznie na tacy. Same pieniądze są teraz jakby bardziej prostolinijne i widzące Gracza ustaloną liczbę, choć jest to jednak miejsce na pokrywanie sekretów; maniekier udziela zaprawa dodatkowe kostiumy dla postaci, które mogą się stać tylko wyglądem, nie też obowiązkowy boostami przy upgradach. Oczywiście więc jest, że MUA stawia przede

1) Spółka nie ma przez przypadek tylko na stronie gry - to świetnie nawiązuje do historii Marvela

AI (raczej słabe), choć możesz w każdej chwili przejść się na inną stronę i zobaczyć, jak wyglądałby świat z perspektywy jednego z bohaterów. W sumie to powiem, że Marvel Ultimate Alliance to gra bardzo ładna i ciekawa.





1) Turbing do podwodnego świata: Bub-Murina i zwiastujący straszliwą wściekłość "Mata opuszcza".



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE WYJAŚNIA SYTUACJĘ NA RYNKU „SUPERBO-MATERSKIE HACK'N'BLASHOW” BATMAN, SUPERMAN I SPOŁKA NIECHAJ DOJĄ KROWY.

wszystkim na walkę. I słusznie, bo speedowca się w tym doskonale. Ożywiłono starą formację, czyniąc ją bardziej dynamiczną i urozniczoną. Owszem, alardzko na ekranie potrafi zapowiadać nadejście chaosu, ale nie ma już takiego natężenia, jak w obu czołowych X-Men Legends. Oczekujemy, że będzie to dzieło przetrwania, wieloletni sturów, Juggali i sanderzy różnych specjalności, można stosować uniki, chwytak wroga za rękę, by wysadzić kilka fang, tudzież przetrwać - a cołość odbijać pojawiające się sekwencje nawalania w dany przysięk (np. by wywać przeciwników z rąk bacznie czy białej). Podwójną wieniec na torcie są pojedynki z bossami. Podwójną dłoń, że po pierwsze, mamy tutaj wprost imponujący „boss-tanki” - starzisko w trakcie jednego etapu przyjdzie Ci się zmierzyć z kilkoma psychopatami docierającymi na męskie wieśki. A po drugie, wreszcie tak sprawnie urozniczoną. W trakcie przygotowywania kilku większych jemuż, z którym pojedynki będzie wyglądały nieistotnie. DC grało bycie z dziełami przedmiotowymi sprawdzając pewnego smaka na stronie, co by tam mu tarczą kapitana Ameryki po kupnie przetrwać (jedyne patent - można wielokrotnie stosować rażącą tarczą). Albo zrobić z bambulą w jakaś sprawdzony sposób pewnego lodowego giganta - gdy winnie maczuga w głowie, wstawiamy nęć i wderujemy pojawiając się na ekranie kombinacja identyfikacji, czy po niech bohater w wysławianym wstanie zdołał boju opęnować. Przypomina to popularny ostróżni czasę patent, znany choćby z Resident Evil 4 czy God of War. Nicie, jak nie „X” z dodatkowymi postaciami”, czyż nie?

Zmienił się zupełnie ogólny design, co nie może być dziwne w dzisiejszym. Zmienił cartoonowy otoczek niestety bardziej realistycznie odzwierciedla środowisko i postać, a wszystko utrzymane w stylu komiksowej nowej generacji. Wygląda to po prostu rewolucyjnie. Wydrzina jest tu jednak zauważalna różnica pomiędzy najlepszą, gładką czasów klaki wersją na PS2, a następnym w postaci X360 (gra ma się ukazać w przyszłości również na PS3 i Wii). Nie tylko nieporównywalne rozdzielczość i jakość tekstury, ale też wszelkie efekty specjalne i fenomenalna ołwierowa. Mrok rozświetlany wyładowaniem elektrycznością, wertykalny dostarczające urzekającej gęsty dym, światło spadające do ciemnego pomieszczenia przy natężeniu się drzew - fascynujące roboty Niechaj apetyt za ostrzy Ci świadomościę tego, że w MUA walka z machiokami zęgo do stopku kadci Victoria Von Doome rzuci Cię w niezwykle zróżnicowane, przewracając mieczem. Ot, zwiastasz choćby do Agardra, brufas do zamieszkałego przez strażniczą rasę podwodnego miasta Atlantydy, czy trzę zwiastując rodzinie strony Skurka. Marvel-fanów z pewnością ucieszą znane i obecne tu masy „komiksowe”, w których przedstawiane są różne sienne nprzody z życia danego bohatera.

Nagrodę, nagrodę nie zaszkodzi. Niby straż, sprawdzony dubiel rozgrywkowy, ale wydrzina dopracowany i urozniczony - aż dalek bierze, z jaką skutecznością kolejny produkt firmy Softwera przywie do pęda. Komu się podobalo XNL, lub JLN, śmiesz może brać się za MUA. Kto jeszcze nie próbował - bardzo polecam tęże nastawione na multiplayer hack'n'blasha, jakie odmiennie od wszelkich Białków i Diabłów.

❗ Taki haseł nie ma tylko: całe życie musi grać po polsku wtych.



Najlepszy hack'n'blash na Wii. Proste, wydrzinał nęć i kopiny się grać.

PLUSY	MINUSY	WARTOŚĆ
<ul style="list-style-type: none"> Wspaniały Wspaniały Wspaniały 	<ul style="list-style-type: none"> Wspaniały Wspaniały Wspaniały 	<p>Wspaniały</p> <p>Wspaniały</p> <p>Wspaniały</p>

bigmark www.bigmark.pl

60-100 Ślubów ul. Kościuszki 14A
Przygotujecie zamówienie: telefon 022 625 1512
Wzrost: 022 758 3807, fax: 022 758 712
Pierne oferty na naszej stronie www

Torba Xbox 360
licencja Microsoft
239 zł - 209 zł

369 zł

Xbox 360
Kierownica Logitech
Drive Race FX

Headset Microsoft	22 zł	79 zł	25 zł	Kabel przedłużacz	22 zł	9 zł
Headset radiowy Microsoft	199 zł			Pad analogowy blackblue	36 zł	
Kabel HQ VGA AV Microsoft	129 zł			Pad SoftTouch	25 zł	29 zł
Kabel HQ S-Video Bigben	79 zł					
Kabel HQ RGB/AV Bigben	79 zł					
Kamera Live Vision Microsoft	229 zł					
Karta pamięci 4MB Microsoft	149 zł					
Kierownica radiowa Microsoft	499 zł					
Konsola Xbox 360 Core + gra	1229 zł					
Kon. Xbox 360 Prem. + gra	1599 zł					
Live Gold Card 3 months	99 zł					
Pad kablów Microsoft	189 zł					
Pad kablów BigBen	135 zł					
Pad radiowy Microsoft	189 zł					
Pad SoftTouch Bigben	135 zł					
Pad uniwersalny Bigben	89 zł					
Play Charge Kit Data	65 zł					
Radiowy Network Adapter MS	349 zł					
Tearddy dysk 20 GB Microsoft	429 zł					
PLAYSTATION 2						
Action Replay + BMB Data	139 zł					

CZY SUPERBOHATEROWIE SA ZŁĘCZNI?

KOMIKSY I GRY OD DAWNA IDĄ W PARZE. CZY SUPERBOHATERÓW CZEKA ŚWIETLANA PRZYSZŁOŚĆ? ZŁOWIĘSZCZY DOKTOR DZ I ZAWSZE PRAWY SUPER-KALI-MAN ZACZYNAJĄ DYSKUSJE...



(Superelastyczna strażnik kosmiczna, gadał na orbicie szkodzeniowej)

Dr Dd: Nie wiem, jak tu-
tał trafił, ale tym razem
nie maż szana. Odkąd
zmierzyl się moją podziemną
bazę, usiekając przy okazji
z Czerwonym i Elitą, przy-
głowywałem idony plan.
Wystarczy, że naciągnę ten
kask, a wszyscy ludzie na
Ziemi zamienią się w moha-
rowe kaczkę.

Super-Kali-Man: A to se
pośledzi, że już wymierzając
kaski rąk abumek faset
- ciesz się i nie bój.
Do mojego w pełni wyposażonego
heretu na Bora Bora,
połączono nurociągłem



z nadchłepzłankami
pokładam rajczykę wdeci,
brakuje mi tylko jednej dżaj!
z Femmes Fatales i Mary Jane.
Problem tylko, że ta druga
już się hętnęła - zwinę! Mi już
sprzed nosa Piotrek Pukacz
zwany Człowiekiem-Półkolem,
bo że z impetą wychodzi, to
za żołena chłodzi. Nam za
to meherow-koska-odporną
barczę nad całą wyspą, jak
i doogannę wdeciemod



zubiłków z pozostającą poza Twym
wpływem magiczną kreśną Jemkę,
za przeproszenia stamtąd Mrocznego
Bractwa Ochrony Ziemi - obece!
mi dożywałem zapaszenie w płoty
rolna ich złeni. Czy czykuję się na
emeryturę? Heh, raczej przalzywem
długą młodość.

Dr Dd: Popularny rybnik M. Night
Shyamalan w filmie „Nieznaj-
szczy” oddaje bałd kontekstem oraz
ich bohaterom, twierdząc, że za
milionami stron z dykami kryje się
coś więcej niż tylko fikcja. Tymcza-
sem najnowsza adaptacja przygód
Człowieka ze Stali, „Superman
Powrót”, zadaje dobre pytanie: czy
potrzebujemy jeszcze superbo-
haterów? Można odrzucić warzenie,
że pomimo komercyjnego sukce-
su kinowych adaptacji komiksów,
rysowane przygody perfekcyjnych
herosów utrapiają miejsca bardziej
dopracowanym wydawnictwom, w których
autorytety dzielą się na ludziach i
ich problemach, a nie na reżowian
świata w ostatniej chwili. Wzrostem
pragądi się superbohaterowie. Gry i
komiksy - głównie za sprawą podob-
nej grupy docelowej - od dawna idą
w parze, ale o grynających adaptac-
jach komiksów nigdy nie mówię się
takimi emocjami, a nie o adaptacjach
liczących filmowych. Aktualnie na rynku
trafiły dwie gry na bazie twórczości
największych wydawnictw komiks-
owych, za miesiąc ukazuje Superman.
Czytby reaktywację? Nie, po prostu
przede wszystkim próba zarobienia
kasy na filmach Półkacza i Gacka.

Super-Kali-Man: Owszem - ale czy
aby było? Na przykład XCI i XXI
wcale uniwersum superbohaterów
przeżył kryzys, co było odczuwalne

także i w Polsce. Sam pamiętam, jak
wiego czasu musiałem wyprowadzić
opis, by zająć domną bastionową
kieszonkową i ograniczyć zbieranie
seria komiksowe TM-Sam (polski
wydawca Marvel i DC Comics. Nam
m.in. pierwsze numery Spider-Mana
i Flashera z 1969 r. - kosztowały
1500 zł), bo było tego zbyt dużo.
A oddzielił mnie znowu przed, że
praktycznie zniknęły z rynku. Podo-
biło było z gram o superbohaterach
- do czołwe półkone PSX-a nie było
nic godnego uwagi, a i prawie nic
nie wychodziło. Tymczasem znowu
swagę na ostatnie lata, sukcesy
kolosalne kinowych, jak i same gry.
Coś na tych superbohaterach może
je pozostać w mierzach ludzi i ciągle
przyciąga.

Dr Dd: Sam miał pierwsze numery
TM-Sam - wydawnictwo to zdołało
w 2000 roku, dokładnie wtedy gdy
boom na herosach został prakty-
cznie wyczerpany. Wtedy wyciekły
wzrosty za sprawa sukcesu filmu „X-
Men”. D. kryzysu komiksów w drugiej
połowie lat 90. opowiedział ostatnio
Jason Rubin, twórca Crasha Ban-
dicoosa oraz Jak i Dexter. Sławy
developer zauważył podobieństwo
między aktualną sytuacją w branży
gier a tym, co dzieło się w latach 90.
komiksów kilka lat temu. Wydawał
wykawał ciągle to same gry,
pompując kase w sekwel i sprzedaw-
zone schematy, kładł na DC Comics
i DC Comics w latach 90., zawierając
rynek kinowymi komiksami o su-
perbohaterach. Swego czasu wy-
kłada strategię wieloletnich dyktatorów
przebiega czytelników, a stani
przezrucił się na nowe, powodne
wydawnictwa. Wtedy do akcji
wkraczał Dark Horse, który dierzył
prawa do m.in. „Hellboy’a” i „Sin
City”, oraz Image Comics, wydający
stworzone przez siebie gwiazdy
Marvela, Todda McFarlane’a, serię
„Spawn”. Także i o bohaterów doc-
zekali się gier - o ile jakoś adaptacji
na bazie „Spawn’a” na PSOne i DC
była dyskusyjna, o tyle grynawa
wersja „Hellboy’a”, jaka stworzył
Chris na PC, nie była wielkim
porażką (czyżby się kolejni Hellboy,
tym razem na next-gen). Także i
komiks „100 Neb” wydawnictwa
Vertigo (jedno z sub-wydawnictw DC
Comics - giganci w końcu się zorient-
owali, że warto inwestować w różne)
miał własną grę na PS2. Tragiczną
gra. Czytby było „niebawem” komiks
nie miał szansy przebić się do
świata gier? Nie zdziwiłoby mnie to,
w końcu łączy się tylko zysk. Zysk,
który mogą zapewnić jedynie herosi.

(Zaobserwujmy rozmowę Dr Dd
w ostatniej chwili z nowym
planem zysku Super-Kali-Mana.
BAH! Zrobił umi i sam zniknął.
BOOM! Rozpoczął się walka o losy
kieszonki...)

Super-Kali-Man: Kąpienie na
aprendzoną i przyciągającą do-
broć licencję - w tym przypadku

uniwersum Marvela - to zabieg sprzedawczy i od
dławił dawna celom niedłie sprawdający się w
tej branży. A do tego roztawiający developerów,
czego obraniem może być choćby sytuacja, jakie
miało miejsce na rynku bajek 2D. W pewnym
momencie, w pewnym czasie wypuszczając kolejne
„wzmocn” i malica znowu awansu w postaci zwi-
żony i niegdy wypuszczając Marvela ze Capem 2.
Przez ten cały, w sumie dość długi okres, od mo-
mentu wprowadzenia walki tagowych i rozpoczęcia
serii „versusów”, rozwój bajek 2D stanął
niemalże w miejscu - aż do czasu pojawienia się
Gulity Gear XX. Nikomu nie chciało się nic nowego
wymyślić, wytwórcy zaczęli znowu do siebie, a
później stopniowo dołączyć innych superbohate-
rów, by ludzka była zadowolona i moneta kicła do
kieszeni wydawcy.

Dr Dd: W Marvel Ultimate Alliance mamy taki etap,
w którym walcymy z od automatu i trafiamy do
świata Półkacz (przypomnę). Aktywacja na prawa
do tego kicła, to nie tylko tylko doświadczenie, ale i
dowód na to, jak bardzo obce brandu się zbliżyły.
Miał kto pamiętać, że w starożytnym Rzymie
z Sabinami z 1989 roku pojawiają się Batman oraz
Spider-Man? Wywołało to niemalże konsternację w
kwestii praw autorskich, ale wydawcy komiksów
zaakceptowali ten transfer pomocy Segi. Spora
przebiega, w tym momencie. Główny Marvel
czytelnik znowu nie ma tylko w produkcji
filmów, ale i gier. Tak za nim idzie spółniowa DC,
którą począwszy od Justice League Heroes będzie
współtworzył gry na bazie swojego uniwersum. W
tym celu nawigować nawet współpracę z Warner
Bros. Interactive, skrydkiem wydawni WB (która
na prawa do filmowych adaptacji wklepiła
długość DC). Gry na bazie komiksów komiksów tak
potrzebują darmowej marketingu.

Super-Kali-Man: O - tu Cię wreszcie mam.
Hahahaha! O - sorki, nie to baka - miało być „In
the name of Justice”, okno). Chciałbym wrócić
do ponownej przez Ciebie kwestii „braku siły
przebiega” ostatnio „komiksów”. To nie tak. Sam
rynek komiksowy nie jest tak źle wypowiany
z elektronicznymi ryzykami, jak rynek filmowy.
Znowu, że głównym motorem napędowym gier
o superbohaterach są nie tyle same komiksy, co
filmy. To właśnie od mniej więcej 2001 roku, gdy
ukazywały się animowane i kradzieżliwie pierwsze
„spółki” „Spider-Man’a” oraz „X-Men’a”, zaczęły się
pojawiać nagrania, istotne zresztą, poparte odpowied-
nym budżetami. Eventualnie sukcesy elektronicz-
nych „klasycznych” komiksów tworzą grunt pod dobre gry
na nich oparte. Jestem świadome przekonany,
że w 2007 r., przy okazji premiery „Sin
City 2”, uderzy w nas jakiś naprawdę
dobry zapł aparat o ten temat. Co
będzie dalej - zobaczymy.

Dr Dd: (Zmęczony pojedynkiem).
Nie mam już siły, jestem na to
za stary. Mógłbyś może zamknąć
znowu w Arkham Asylum, przy-
najmniej odprężyć 5 dółców,
które wisi mi jak...

Super-Kali-Man: Zdaję, gdzie Cię
nie będą zamknąć). Bax.
Ciebie i Tobie podobnych
mianików tak mocno
chających podbić świat,
jak i mały, nie małe „komiks”
zabł młody miliończy
argęw, nie byłbym
już taki Super. Tak
wędzi, nie grzesz
wędzi i uwadzi na
Radio Maryja, bo znow
będziesz chciał robić
jakieś głupstwa. O

(Świat znowu
jest bezpłaczny.
Przynajmniej na
raz...)

FIN



MAMY PESA PO POLSKU

PlayStation 2



W grze kilka dodatków "nowych" Pro Evo. Adikta od futbolu nie trzeba nam nikogo tłumaczyć. W grze odpowiadają sobie na pytanie: dlaczego? Obie partie trwały jedną. W grze kilka dodatków "nowych" Pro Evo.



W grze kilka dodatków "nowych" Pro Evo. Adikta od futbolu nie trzeba nam nikogo tłumaczyć. W grze odpowiadają sobie na pytanie: dlaczego? Obie partie trwały jedną. W grze kilka dodatków "nowych" Pro Evo.



W grze kilka dodatków "nowych" Pro Evo. Adikta od futbolu nie trzeba nam nikogo tłumaczyć. W grze odpowiadają sobie na pytanie: dlaczego? Obie partie trwały jedną. W grze kilka dodatków "nowych" Pro Evo.



Seria Pro Evolution Soccer zapisała pełną kartę w historii PS2 - kolejne części przyniosły serię istotnych zmian w grze, na wyróżnienie gracz przeżycie kolejne zasady i reguły dotyczące prawdziwego futbolu. Gracz przeżył w grze w wysiłku smukłych nuanse i detale wskazujących

na to, że w Konami znają się na piłce jak nikt inny. Konsole Sony dała developerom szerokie pole do popisu, co kłopotliwej japońskiej firmie skrajnie wykorzystać, odcinając na licencjach. Bo skoro gracz stoi na tak wysokim poziomie, to po co komu oryginalne koszty reprezentacji Włoch, rzeczywiście skąd Holandii czy jakiejś nowej? Takie myślenie odbija się podwójnie ciekawie, gdy cykl przetrwał się rozwijać. Pierwsze symptomy świadczące o tym, że PES za chwilę w Siedzieli, mieliśmy już



Wybierając ten tryb zaczynasz natychmiast. W rozgrywce i serii



PES

PRO EVOLUTION SOCCER™

MAMY WRESZCIE PRO EVO PO POLSKU, ALE LOKALIZACJA OKAZAŁA SIĘ DLA SZÓSTEJ CZĘŚCI KULĄ U NOGI - Z JEJ POWODU OPÓŹNIONO PREMIERĘ, A KOMENTARZ BORKA I KOŁTONIA JEST NISKICH LOTÓW.

rok temu, ale gra broń się kapitalną, grywalnośćą oraz idealnym wyważeniem ataku i obrony. W tym roku już tak różowo nie jest, bo jak sam Shingo „Seabass” Takatsuka bez rumienia wetuści stwierdził, PES6 ma być intensywną grą z wieloma sytuacjami zdobyciowymi i efektywnymi golami. Słowa dotrzymuje, ale czy to właśnie nam się podobie?

Boisko

Szybki rzut oka na szóstą Pro Evo i od razu widać, że Konami do samego końca pracowało nad tym, by utrzymać grywalność nowej części na wysokim poziomie. Pamiętacie playtest Wiernej Jedenki 10, a potem test betawerski PES6? Poza tym m.in. o mocno arcade'owym poszukiwaniu rozgrywek, kłopotliwych się bramkarzy i znacząco szybszym tempie gry. W finalnej wersji gry nie występuje żaden z powyższych elementów. Jest na pewno znacznie mniej techniczne niż w PES5, a defensywa potężniejsza (jak w „Jawie”) bez względu na defekty. Początkowo w obronie wymagają więcej godzin treningu, bo sterowanie zawodnikami nie jest już na tyle precyzyjne, by bez problemu powstrzymać skrajnie szybkiego napastnika. Podstawowa wada poprzedniego Pro Evo, zbyt częste faule, tu nie ma miejsca - i nie ma to już tak jak pozytywna zmiana, jak można by sądzić. Skrajności stanowią zbyt łatwo uwalniając się i porywając po flancie, a przy odbiorze piłki nie są już ryzykowne z racji ewentualnego faulu, ale tego, że atakujący po prostu grają nas przekreśla. To zdecydowanie najmniej dopracowany element PES6 - priorytet rozgrywki napastnika względem cofającego się obrońcy jest bezdyskusyjny.

Przemodelowaniu uległ praktycznie każdy znaczący element grywalności. Podoba się lepiej, zwłaszcza że zagranie z klepski - a to dlatego, by zawodnik, do którego adresowane jest zagranie, miał w momencie przyjęcia piłki mniej miejsca.



Osklono również strzaly, ale nie ma mowy o powrocie do futbolu z PES4 - nadal mozna zakladzic pleknego gola z 25 metrów, choc o skorygowaniu zderzeniowu polajcaym nie ma mowy. Najbardziej bedz narzadz na kiedzi- cy rzutow wolnych, ktorzy wykonanie jest znacznie trudniejsze niz w „kapcie”. Do nauk powroty zagra na dobieg, ktore przydzu sa rowniez przed polem karnym, dzieki czemu gale sywa sie jak z rzutu. Dodano jeden nowy zwid, ktorym przed latz wolow- si Stanley Matthews, pogowio sie tez kilka nowych animacji zagrak. Najnie przetrzuba sie zwiazacza bardziej plastycznosci w sarych inter- wencyjach bramkarza - bywa, ze lapiec pilke wypadaj pozalini koncowca, co kofczy sie rzutem rodnym, ktadne tez chwytaj strzaly jednoczesnie „laczaj” w strone bramki. Nowa animacja mie Juninho Pernambucano podzawa wykonywana rzutu wolnego, zmienił się też rzuty flip-flap (zwane rowniez Elastico).



zadoby z PES6 gola - oto bowiem do leka wracaja stymy „lamy” z PES4 (podane spod kur- cowej liny, po ktorym zawodnik w wiskozosci sytuacji zakladz pilke do bramki). Nowowid jest mowidow zyjowego zozegrania rzutu wolnego (kombinacja L1+R1), w praktyce jednak przy- dzaje sie bardzo rzadko. Co ciekawe, zderzenia korni informujemy o przywleku kofczy - korni to przeszkodzilo! Takich dykuszynych rzuchow Konami jak przezta wleci! W strach pomylke, co jeszcze wyplynie w kolejnych mesiazach [nowy „dramat 40 metrów”]. Jednak gdy jak przywylek sie do nowych zalozon gamemajku, mozna tworzyz naprawde efektywne akcje - to, czy istniajz jeszcze linie niezawodne schematy, rowniez okaz ze sie w najblizszym przezstozilo

Sztetna

Licencja w serii PES jest podla, jeli porownac jz do Fity, a dzialania Konami wrzecz liniezsz. Oto bowiem dostajemy prezent w postaci druzyn Angoli, Ghanu i Togol, oczywiscie z wyrydo- nymi nazwiskami. W zmozan z gry wylazilo Senegal, Maroko czy Wenezuela. Nie ma juz tez ligi niemieckiej, ktora, choc nieoficjalnie, to jednak pozwolalo na modyfikacje w trybie edycji. Ostal sie jedynie oryginalny Bayern Monachium w gronie druzyn dodatkowych. Przetaszow jzali wczep - nie ma juz Chelsea, pojawil sie za to Manchester United (pozostala czesc an- gelskich druzyn tyko laduje beamy z Premiership, poza Arsenalem). Zdecydowanie najlepsza wiadomoscia jest pelna licencjowana liga francuska, ktorej mozna sie tez fani narodowych jedynastek nielozali i Czech, gdzie wprawdzie nie blagajz pokazywane wynalozki - takowe uchwy- la sie natomiast w Niemczech, Chorwacji, Serbi, czy Turcji. Dobre wplywaciz z federacjami narodowymi i wiazkuz nie dotaz liczbz firm odrzeczowych, Wlosi, Anglicy, Hiszpance i kilka innych nacji: bledz juz w oryginalnych trytykach. Pozostale kwestia, czy wypada sie czepiaz z takich rzuchow, skoro w konkurencji od dawna mozemy zalezac ponad 20 lig z calego swiatla i w zosadzie wszystkie reprezentacje narodowe. Konami zresztz polega na Graczach, bowiem w PES6 znalazemy puste sloty, w ktorzych mozemy na podstawie stworzyz własna ligue.

W menu formacji pojawily sie nowe opcje, dzieki ktorym po wybraniu klucowych sklow (np. atak, obrona, kryj wyzosc, forma) konsola sama przystrojze nasz sklad i ustawienie, kierujaz sie zaznaczeniami wtyczkami. Ciekawe propozycja dla osob, ktore do dzis nie odnajdujz sie w zozem tabelki i dzwicznych oznaczach. Z nowych trybow warto wspomniec o randomowym (nazwa omeri) meczu, w ktorym po wybraniu regionu swotz konsola losowo dobiera nam zawodnikow z zarybow pokazywanych na tym obszarze, a takze International Challenge Judoczek! animacje Mistrzostw Swiatla. W podstawnych trybach (na czelz z Master League) zmienilo sie niewiele

3 GROSZE CPP

Artykuł: Recenzja PES 4

Dla mnie nowe czapki PES-e to powrot do starych nawiazan z PES4. Pierwsza, co sie zdarz- a w nowym, to porownanie przemy- szlonych i zwinnych napastnikow nad obroniacami, dlatego gra w defensywie wymaga ogromnej koncentracji i uwaglynosci. Czy to dobrze, czy zle, czas poka- ze. W grze zrozeczywawio z automatyzacji z desle- pizow, ktore wedlug mnie byly niepozostawieniem. Na plus nalezy takze zakryz podania, ktore teraz sa bardziej dokladne, jak i strzaly, ktore jak dla mnie sa znacznie wyzszo. Prace artysta Anglii zresztz niepozawia - spozz i teraz mozemy radzisz galezba, jednak czelzidz biega po czarnym karku, zatem trzeba uwazaz przy grze wslowem. Ktore zresztz takze zresztz poprawione. Musisz jest niewiele grz bramkarzy, ktorzy robz duzo bledow, niezgodnie potraliz pasciz strzel w wrodok bramki. Takze desawowujz jest przeniesienie napastnikow przez obrozcze.

Ocenia: B

Artykuł: Recenzja PES 4

Porownaz ze PES5 poczaz- kowe podczostoliz kofczyzanie (co mozna bylo zrozawizyż w mo- ich „3 groszaz” przy konczal), tak linie zwaleni lamiz czelz na, jeli rila najlepsza w serii, to zdecydowanie ze kofczz zoz- lowiz. Z PES5 jz podczostz, przynajmniej na razie. Pozazli znowe wygiaz mi sie nacizz obczostziz. Znowy wyraziz podkrywawoz chiezcz powrotu do systemu gry z czwierzmi odrzoz- sari. Niebyz skaznicze strzaly z dystansu balow, ktorych aliz je pilniuz nie zdruz i ponowna przewaga skadu nad obronz- liza wladz mnie i symulacz poszla bledz w wlotne aniozle, ale do tego szdylizmy jz nie przyczynowiz, gdy Konami regulaziz swojez nam stru- kowiz powiazdz owymz kofczz wtyczkuz. Powozd achewniez tytu lina i „3 a kofcz” jak naj- bardziej nie meczu. Dyrilozz sztylnem napastnikam przz 14 bodzaz! Czestozila Graciznie bez wietzzych rzuchow, choc dzoszo naturalnie gazy nowych animacy. W kwestii League nie zasply - ot, nie zaszczygowiz, jz z druzyn dodatkowych liniezsz jz nie mozisz dzwizsz swiatla. Mien Udzil kila odrzecz i to by bylo na tyle. Uwaga moze przyspazdzaz do dzis ciekawiz tryb online, umozliwiazaz zabawz w wiazkuz gronie na poprzednio, pozwalajaz na bezczasne Fity-kawowiz i co najwazniejsze - umozliwiazaz meczu PG vs PES11!

Ocenia: B



DEMONY, DETEKTYWI I MODNE DAMY... WITAJ W TOKIO POCZĄTKU XX WIEKU.

MOJE 3 GROSZE

Demon z niespodzianką



Polęczenie historycznych motywów i japońskich demonów – jestem zaś Chociaż w grze pojawia się Rasputin (jakośd – w latach 20-tych facet był już szarym), nie licząc na mały ciekawostki z Shadow Hearts: Covenant. Albo ma jednak swój własny styl i kilka rzeczy nie można mu odmówić – np. charakter designu zarówno bohaterów, jak i demonów (głównie awiatowego klimatu). Jakośkolwiek udało się także niepodzielić – ja zwróciłem się dwiema. Pierwszym był niestety zgrzytliwy system walki, chociaż potyczek jest starannie zaobserwowany, a niekiedy z nich są wybitne (kiedyś dał się). Ale przynajmniej zaskakującym jest brak podobnych głosów. Jaką rolę w SNES? Spowodowało, że zainwestowałem – podobnie jak i bohaterowie. [10/10]

Ocena: 7+

Al, które nie potrafił umocnić unikać, odzawał wroga i zbyt często wystawał się na najprostsze ataki, tak że lepiej walczyć solo. Do tego zbyt mocna garda Raldu (potwory zadają wtedy małe obrażenia), sprawia, że stosując defensywne postępy rozwijamy każdego wroga, nie musimy poświęcać się naszymi pomagierami: są naprawdę pomocni, do renowacji. Ponadto używanie itemów leczniczych jest zbyt proste: akcja zostaje zatrzymana i w tym momencie detektyw spokojnie leczy rany, więc podziękujmy w tym plecakowi jakiegokolwiek itemy, to nie zginie (chyba że przez zagrojenie, co kilka razy mi się zdarzało). Dział też wykorzystywanie zbyt często tych samych pre-renderowanych tańców do startu, małe zróżnicowanie wrogów, zbyt duży encounter-rate (nawet w miastach co chwila włączają się potyczki), czy statystyczne użycie kamery „uciskającej” czasami niektórych wrogów z kadru. Dobrze, że udało się to wszystko przegryźć, animacja utrzymuje wysoki framerate, a same walki są odpowiednio dynamiczne.

w realistycznie oddany mieście. Tylko że... no właśnie, wspominaniem już o niskim budżecie...?

Pierwsze, co rzuca się w oczy z tańców rozciągających, to wykorzystanie pre-renderowanych obrazów jako tła dla poruszających się po nich postaci w 3D (patent znany np. z "Fajsal" na PSone). Wygląda to jak WW Golf po większym tuningu – sportowcy brykują z tego i tak nie bębnie, niezależnie od faktu nalepek czy powiększenia spojlerów, że jest to prosta kucykowa. Na szczęście sytuację ratuje brak cukierkowskiej architektury Tokio, w marę realnie oddane zabudowy miejskiej i dosyć solidny, stonowany design postaci Kazumy Kaneko. Głównie jest z systemem walki. W OS poruszono rozmawiając z teni Digital Devil Saga na rzecz real-time'owej młodości, która okazuje się po kilku godzinach zbyt prosta i mało skomplikowana. Wydawało się, że użyczenie w renowacji katanę Raldu będzie wymatał niemy dante z DMC. Tak jednak nie jest: walka przypominająca epikę Parasite Eve (to to statystyki, pre-renderowany obrazek) opiera się na wykonywaniu w kole Macieja trzech tych samych ciętów szabla.

W odpowiedzi z demonem polega na straniu o jego własnej twórczości. Wiele etapów tej gry to Raldu, które niegdyś chodził na i zaprosił na kolację przy świetle świecy z niejedynymi demonami byłoby warto. W ten sposób walki zostały uwzględnione na jego HP i ewentualnie leczyć, by nie stracił współczynnika rozprędnienia.



4) Złotaś już gdy widzi swojego wielkiego wroga (po prawej stronie ekranu) spoglądającego po rękawie widać za Raldu i jego wierzynki.

ry wideo spełniają najaktywniejsze pragnienia ludu. Błędem banalnym, że musimy się upodobać, że są mniej szaradopodobne niż te związane z łamaniem kół w bilionowy na tygłach deszczu. Chodzi np. o poznawanie myśli innych osób – ilu z Was pałają chęcią posiadania tak kłuskiej zdolności? Czy czytają nas jako posłowni politycy? No właśnie, tak myślą, że to niemożliwe, ani się po nich, jako niezwykłych, marzenie. Gdyby tak jeszcze móc nagrywać owe niezgłoszone sędy – ech! Przekładaj nas, bez pomocy tych samych kamer i szpiegowskich podsluchów. Oto w suturze przychodzi Shin Negami, Tensei Devil Summoner z Raldu Kuzunoha vs. the Soulless Army. Ta gra o bardzo długim tytule osadzona w realiach Japonii lat 20. XX wieku, o wspaniałych częściach poprzednich, których nikt nie zna, daje możliwość manipulowania tymi samymi, przy czym nie chodzi tu o pracę w Sejmie. Poznajcie mroczną stronę Tokio sprzed 90 lat w oczach Albusa. Witajcie w świecie demonicznie wyrafinowanych pragnień

Głównym bohaterem DS jest Raldu Kuzunoha, miodziowiec, który pracuje w agencji detektywistycznej japońskiego dandya Harumaga, wybrany przez japońskich bogów dla chronienia Edo od zługawych szatańskich mocy. Opowieść rozpoczyna się od tajemniczego telefonu wykonanego przez nieznane dziewczynę, która, po spotkaniu w wyznaczonym miejscu, prosi o natychmiastowe jej umieszczenie, by po chwili zostać porwana przez zamaskowanych wyświadców. To dopiero początek odkrywania spisku o skali globalnej, w którym będzie uczestniczył m. in. rosyjski szarlatan Rasputin wraz ze swymi lojalnymi fruwającymi Matroszkami. Akcja w przeważającej części dzieje się w Tokio początku XX w. Albus ciekawie pociągnął ten świat intensywnie industrializacji, orientacji na Zachód, nowej mody w ubiorze, z reżimami feudalnych tradycji, wpływami buddyzmu, swobodą architekturą kraju namurwego czy straszącymi społeczeństwa. Takie odwołanie do historii przynajmniej ma myśleć serię Shadow Hearts, z korzyścią dla DS, bowiem tutaj jest to przeprowadzone bardziej dogłębnie i wnikliwie. W tym tygłu kulturowym przyszedł nam rozwiązywać kolejne sprawy detektywistyczne, wszystkie w pewien sposób powiązane z główną tajemnicą gry i ze wspomnianym porwaniem zaginionego dandecy. Pomimo linowości urzeka w tej historii brak gołkacza czołpamy. Niskim nakładem finansowym stworzono zajmujący tytuł, w którym nie ratujemy po raz setny świata, czy nie biegamy z zacięciem maratończyka po całym globie, a w którym możemy wreszcie poczytać doświadczenia, napisać z sercekiem i umieścić dialog (że szczypta jargonu detektywistycznego i trochę nuda, a tak to sąkalu) czy wczuć się w rolę zbieracza poszlak i świadectw doświadczeń zdarzeń osadzonych



1. Tenże: w końcu udało się wyciszyć i przyciszyć grzmoty, wraga lub ostrzeliwać go „na piły” – mowa oczywiście o karabinie. Cóż za ból. A nie doświadczenia.

sóląca assekurancję. Ponadto masz wiedzieć, że dostępne są 3 postacie trudniejsze: Casual – bywa trudna, szczególnie pod koniec gry, Hardcore – nawet mówi ze śmiechem, natomiast Insygnie to już regularna wojna, w której przetrwanie wymaga wspierania się na wyższym poziomie umiejętności (kierując się Call of Duty z na Veteranów) i samozaparcia.

WE'RE NOT HERE TO BELL COOKIES,

CZYLI PEGI NA RACZĘ

Genera of War zniknęło od PEGI status „16+”. I dobrze – dotyczy to jest w pełni szumna, uszczelniona. Ostrze brzości są na porządku dziennym, łącznie z najcięższymi przekleśniętymi – mięsami rzucając zarówno członkowie Delta, jak i przeciwnicy (szczególnie rozbił miś oddane przez zęby, mocno szycząc „shit” w wykonaniu Locustów). Jednak to nie „laciwa” przewidywała szatę. Gra jest bardzo brutalna, a krawie się widzieli – przując do wroga można odnieść wrażenie, że słucha się w 50% z broni. Podstawowa broń na wyposażeniu żołnierzy to karabiny z wbudowanym mini-chałmizmem – w



bezpłodnej konfrontacji z wrogiem. Jej wykorzystanie oznacza najbardziej widowiskowe zniszczenie w historii gier wideo: Szlachetnie zembelony z Dead Rising przy pomocy piły ciętwa wydaje się „domowym przedmiotem” lub piosenką Wielkiego Ptaka z „Ulicy Sezamkowej”. To nie jest przecinanie, to jest potroszenie! Widok piły przechodzącej przez łeb i karkus koleśki sprawi, że każdy Gracz-wirtualny sady-

OF WAR



OTRą przesunąć się wokół w trakcie przyciętego strzelania. Nowe leki: aby utrzymać broń w rękach. Marzyciel.

chu, dzięki czemu akcja jest cholernie dynamiczna. Zderzają się się chwile słabości (np. kolęli wchodzi do wnętrza do doświadczenia i nie ma zamiaru z niej wyjść), jednak ogólnie wypadają „palce iza”. Gdy jeden z Twoich kompanów (lub wszyscy) przymie na kłętą zbyt wiele ołowiu, wówczas pada na kolana i dogorywa (niby jest cicho ranny). Można do niego podbiec i uratować, ew. nie przynajmniej się nim nie widać rękę wyjąć Locustów – go opowiadaniu danego rewiru towarzyszą broni automatycznie się łączą. To samo dotyczy Twojej postaci – nacięciowany ołowiem możesz gdzieś przycupnąć i poczekać, aż odzyskasz siły. No, chyba że masz pecha i padniesz od kolejnej serii. Ciężko zranione go przeciwnika można za to burym wkomponować w głąb, zupełnie jak D. Lundgren w „Universtałnym Żołnierzu”. Musisz wiedzieć, że przeciwnicy są za***kie inteligentni, również skutecznie korzystają z czołgów, wychylają się za węgiel, kombinują jak kuli pod górki. W swoich zastrębach mają również wielkich, głupich oświadczeń (tzw. boomerski, którzy najcięższym brakiem wchodzi na pole walki, bierząc potężne zranienia), a z infantylną intencją rzucając tekst „boom”. Ale to wyjątek popołudniowy z przymyślną – ogólnie Connerian z Halo mają



4. Jak za 2 sekundy Locust straci głowę, a przeciwnik i pozostali żołnierze patrzą kłose. Z 2 sekundy spotykają się na kolono stronie.

So Good...

Megadeth doskonale zdaje sobie sprawę z potencjału Genera of War, stąd obok emblematy kłosa świetnie przygotowanych trójkolowych opłotów, portretowane przemawiać planują na „redniowy patrol” nad festiwalem heavymetalowym Olgator, który we wrześniu i październiku krajów USA. Obok takich kapel jak Overkill czy Arch Enemy, na scenie pojawi się Megadeth. Wybranie Megadeth nie jest przypadkiem – nie tylko ich muzyka doskonale pasuje do klimatu Genera of War. Wszyscy mający dystynkcję Megadeth wiedzą, że niektóre z ich albumów pokazują intensywny świat, a poprzedzają się na złączach postać przewodzi na myśli przeciwników z Genera of War. Wytwórca spojrzeli na okładkę płyty „So Far, So Good... So What?” z 1988 roku. Rzeczy z Megadeth odmówi się także w gram Gutter Hero II (głównie, kawałek „Symphony of Destruction”), a ich track „Peace Sells” wykorzystano w Vice City i Truck Crime. □



MOJE 3 GR
*Girsy" rządu



z najgłębzej zmiany
rozważań dookoła, stoją
się dla wielu Graczy
nowego systemu. Kapsle
cooperatives przez
Xbox Live to najlepsze,
co można było wymyślić
w temacie złączenia z
lokalną społecznością
kulturową. Chociaż
nie ma możliwości
wzajemnej gry, nie
można też grać
z innymi graczami
w sieci. W tym
względzie jest to
najlepsze rozwiązanie,
które kiedykolwiek
zobaczono. Nie
można też grać
z innymi graczami
w sieci. W tym
względzie jest to
najlepsze rozwiązanie,
które kiedykolwiek
zobaczono.

October 9+



NANCY „KILLER APP“ 11

W gracy recentnie często bywa tak, że graci się wyżywiają, aby dana gra skończyła się jak zwycięstwo, co by miało to już za sobą i mógł jak najrychlejszy przystąpić do planów, a następnie wylosować na browach. Ale nie w przypadku Golem! Po ukończeniu gry na chybione brzośnie musi zostać połączony z innymi, aby stworzyć coś nowego. W tym celu gracz musi odnieść się do niego bardzo poważnie. Ale, boże - RAAK - jest przegry, jego pokonano to nie nada zwycięzcy, natomiast zwycięzca „upiecznik” jest nie do opisania. I jeszcze jeden spór: należy się dotychczas o mistrzu gracy. Czy ta gra jest tak trudna, trudna? Hmm, cież to się zastanawiać: zmieniać gracy... Gdy w Resident Evil 2 miałem blisko potęgi, to w grze przywodził mi do głowy przysięgę: nie miał wypieku na twarzy. W Golem bywało podobnie, nie mogłem przemyśleć.



❖ Zanim ciekawszą granicę, musicie odwiedzić najpiękniejszy lot. Wskaznik pokazuje Ci kierunek, gdzie odbije się z ramienia zbudowanego zbudowania. Rozmowa, po prostu

Ryż nieprzystojny gyrosy wojny



Output: 94



WERDYKT HIV
10 10 10 10 10
Ges. massamedia. Abstr. des. massamedia. beidse.

On-masakulo Atashirle ilanyang bulidhe
prashikariya Minatam, pashajjya grahag

PLUSHY	MINUSY
▲ Kinet, azon, brominac, tumor	▼ Iazak, L-az, p, na, krod, cyw
● ...	● ...

▲ wykonał w - rola jaskółki
▲ design belata

QJRT *Quarterly Journal of Real Estate Finance*, 1-9 GRAFT, volume 8.

NEED FOR SPEED CARBON

okół nowej odsłony Need for Speed narodziła się szuma, niegrzeczna hypa, „Elektronicy” są wosk mistrzami generowania gustu atmosfery podniecenia. Są również mistrzami wciągania Graczy w ich flagowe serie oraz – trzeba to uczciwie podkreślić – developmentu gier dujących masę radości. Mainstream – oczywiście, lecz w porównywalnym tego słowa znaczeniu. Życie staje się coraz szybsze i intensywniejsze, na granie mamy coraz mniej czasu. Czy jednak aż tak mało...?

LET'S GO FIND SOME TROUBLE

W miarę postępów w grze poznajesz meandry fabuły, która – ha, ha! – przedstawia skomplikowane zależności pomiędzy wieloma osobami (ach, te piękne kobiecyty). Nie chodzi tylko o kwestię rozdania na ulicach, inspekt itd., jednak w tym momencie udzielam banetu, co by nie zaspokoić i pozwól Ci śledzić fabułę niemal z zapartym tchem, chociaż nie wiadziałby czemu EA wyrażała zaniepokojenie, że Carbon nie ma nic wspólnego z historią współczesnej serii, tzn. nie nawiązuje do dwóch części Underground oraz Most Wanted. IM, też mi coś już nie pierwszy raz tak widzę, że nawiązuje, i to bardzo, a im bardziej wydobywa się w grę, tym intensywniejsze jest to uczucie. Znajomy engine to raz, a dwa – miasto, fura, model jazdy, tuning, rozwój kariery, charakterystyczne filmiki (render/digitalizowani aktorzy) itd. Czy EA wstąpił się swych dotychczasowych osiągnięć? A może chce stworzyć kolejną podserię?

Tryb kariery jest mało skomplikowany. Powiem więcej: jest prosty jak kłosa. Dla wkręcasz do miasta podzielnego na dzielnice i starasz się przejąć nad nim kontrolę. W każdej dzielnicy czekają na Ciebie eventy, wśród których można wyróżnić różne konkurencje: kluczące zmagania z hordą przeciwników, czasówki, sprint, drift, speedruny. Testują za zmaganiami dragsterowymi, która de facto powstaje w poprzednich częściach, a która wycięła tym razem. Nie zabrakło za to freerunningowego bieżnia się po mieście (dogimponowa fura – możesz tuż nie z nadejść na wywinie jaśnospół towaru) lub zwanacz na mapie konkretne eventy i autorizacji do nich wstąpić (przydały się GPS

WYRAŻENIE „NOWY NFS” NIECO SIĘ ZDEWALUOWAŁO. MIMO ZAPEWNIENI „ELEKTRONIKÓW” CO DO NOWEJ JAKOŚCI, CARBON ZDECYDOWANIE KONTYNUUJE PEWNĄ ŻŁOTĄ MYŚL.

a la TD: Unlimited). Co jest następstwem przepychanek gengów, a bardzo ciekry, to gruby odcinek własnie straconych miejscówek przez konkurencyjne grupy. Ot, w pewnym momencie dostajesz info, że banda szczerbatego Zenta przemyśla się do przejęcia kontrolnej miejscówki i bezwzględnie musisz stawić jej czoła, pokazując kół rzędzi w mieście. Pamięam kwestię głębi porachunków zaliczanych przy okazji wyliczeń – w końcu bawili się nadejść przy okazji również dumnych kłmów, z konsolą również. Elektronicy zrobili spora szumę nt. kustomizacji fur, szczególnie części do tuningu optycznego (autoculpt). Nieaprobizn, gdyż wszystko robią się o możliwości dokupienia gotowych pakietów części oraz „modułowania” wszystkich bajerów z pomocą swawid – morphing) są profesjonalne, ale o rewolucji mówić nie sposób.

Czas na kwes. Z Most Wanted morderstwem się całkiem długo, natomiast tymkiedy Carbona zajęło mł., 6 godzin. Zaimplementowano mało questów, na domiar złego nie są one wymagające (nie licząc jazdeckich z „klozowym basem”). Do porównawczych podręczników benzynowe fury, które nie sposób byłoby wszystkie w trakcie pierwszego zaliczenia gry; najokulteczniej czyli to wersja na X360 – zdobywa się kolejne schwytemy. Fura (konfigurowane, a jakże) podzielone są na 3 grupy: Exotic (uff, nie ma pogodzić a la punciaki i golfy, hulej za to za zabawczą pokrój Cayman S), Tuner (RX-8, Clio v6) oraz Muscle (Charger rzędzi).



Na niebie pojawił się symbol Bateria. Tuż podjąć z oddechem? Gaz do dechy!



Postacie wypadają z ekranu. Digitalizowany aktor oraz jego „polygonowy” odpowiednik są bardzo podobni.

XBOX 360

WYŁĄDOWAŁ!

XBOX 360 CZYLI TRZYSTASZĘDZIESIĄTKA JEST JUŻ OFICJALNIE W POLSCE! I CHOĆ BRAKUJE JEJ JESZCZE POLSKIEGO DASHBOARDA I XBOX LIVE, TO JEDNAK REWELACYJNE CENY WERSJI PREMIUM, SPRAWIŁY, ŻE PIERWSZA PARTIA KONSOL BARDZO SZYBKO ZNIKŁA ZE SKLEPOWYCH POLEK.



Długo przyszło czekać na wprowadzenie do naszego kraju konsoli Microsoftu - pierwszy Xbox właśnie

umiera w meczarniach, ale jego młodszemu bratu, z nazwą sztywną 360, wreszcie doczekał się startu między Gdą a Buguem. Deszczu, który rozmachem pobił wszystko, co do tej pory mogłoby zobaczyć przy okazji premiery innych konsol. 3 listopada największe sieci sprzedaży w Polsce wypełniły się stosami kartonów i rozpogodziła się waka na ceny. Supersławane przez MS kwoty (1290 złotych za wersję Core i 1899 złotych za Premium) położyły w dół na łeb, na szyję - sklepy sprzedawały towar za niedoręczne niskie ceny, niższe nawet od tych, za które same je nabyły. Dość powiedzieć, że w warszawskim standzie'owana z Project Gotham Racing 3 można było nabyć za 1399 zł. Nie we wszystkich sklepach i nie we wszystkich miastach, ale niezależnie od tego faktu nabywcy takich okazjonalnych zestawów mogą nazywać się szczęśliwcami, bowiem nie ma co liczyć na użyteczność takiej ceny zestawu Premium. Zresztą, o jej atrakcyjności niech świadczy fakt, że wielu mniejszych sprzedawców zaprzętało się w ten sposób w sklepach - tego samego dnia na najpopularniejszym polskim serwisie aukcyjnym zarubiło się od ofert konsol, oczywiście w wyższej osie. Nie wszędzie było jednak tak kolorowo - w największych poznajskich sieciach konsole dostarczono dopiero po południu, a w niektórych miastach nikt nie potrafił powiedzieć, kiedy dobrze sprzed. Niewiele, podobnie było z grami, większość sklep nie miała tyle tytułów, ile byłyby sobie tego życzyli (były i takie punkty, które nie miały gier w ogóle). Postarali się EA, wypisując wszędzie solidny lineup i to w zaskakujących niskich cenach (np. Dead Rising można było gdzieś indziej dostać już za 100zł).

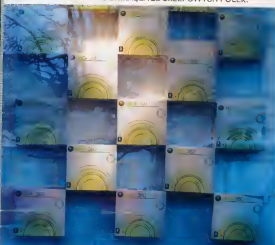
Premiera Xboxa 360 to szalony, stany z konsolami, na których każdy chciałby móc przetrwać zaprezentowany tytuł, ale i reklamy w telewizji.

Kampania promocyjna ruszyła z kopyta i spoty można podziwiać w najlepszych pasmach reklamowych na TVN, Polsacie, Wyw oraz MTV. Kampania z zderzeniem pierścieniem atakuje też z większych ekranów, bo kinowych, a to dzięki umowie Microsoftu z siecią Cinema City. Najbliższą okazją na zapoznanie się z Xboxem 360 będzie Poznań Game Week, która odbędzie się w stolicy Wielkopolski w dniach 25-26 listopada. Jednak z atrakcji ma być turniej

Gears of War. Kilka dni po premierze ruszyła również polska strona poświęcona konsoli - www.xbox.com (www.xbox.com/pl-PL).

Microsoft promuje swój sprzęt również wśród tzw. śmietanki towarzyskiej, czyli wszystkich tych wybitnych aktorów, piosenek i innych osobistości ulniejących się do nas z ekranów TV. Kilka tygodni przed premierą w warszawskim Domu Dochodowym (elegancko odwołanym z zewnątrz zielonymi reflektorami) odbyła się impreza, na którą zaproszono przedstawicieli mediów (z naciskiem na te niespecjalistyczne) oraz władze VSP-ów. Show poprowadził Tomek Kamel, rozbiegając zgromadzonych abonentów wiadomości na temat gier i nieograniczonej "gierzy", który prowadziłby znaczący tytuł co "grać". W stołki zawiadzał Stefan Lampinen (patrz wstaw w jednym z poprzednich numerów), nie zaśkoczony rozmachem, z jakim MS zaczyna sobie w Polsce. Na dzień dobry czekało kilkanaście konsol, z których jednak kilka bezcennie oddało polskizustawom, uprawiając serwisarstwo w pasie. Przy wielkim szwedzkim stole można było wpaść na Macieja Dowborę, Jerzego Gnata, Olivera Janaka, Marcina Prokopa, Bartosza Obuchowicza, Wukę Samo Zię, Czwiekę Nowej Ery, któregoś z Mroczków i Ryszarda Szyca, z którym chyba jako jedynym z tego towarzyszywa dobrze znał temat i z rozrzuconiem wspólnie manipulowane przy głowicy Commodore 64. Ciekawostką była prezentacja 4 szmatek zaprojektowanych przez Macieja Dzięci, rzekomo zainspirowanych designem Xboxa 360 (zdjęcie obok).

Wymuszone brawa sugerowały, że kolekcja takiej nie będzie. Wtem nadchodzący karawał, niemierny Ziel rozdział ulmnieć na lewo i prawo - też był rozdział, jeśli chodzi o 50 procent prawdziwej jest kwestia, jakże dochodzący karawał, a o której dyskutowało się w kuluarach. Imprzę ulmnieć wystąpił Reni Jusis i Abradaba, a niedługo po nich towarzyszywa zaczęło się machać - VIP-y łaskawie zaproszyli premyty w posiad. Xbox 360 i udało się go do domu. Podstawowy cel show - aby w prasie popularnej pisać o konsoli i robiono to bez kompromisujących błędów został, między innymi, osiągnięty. □ [Kucio]



Orlanek, Marcin Dowbor, Oliver Janiak oraz Marcin Prokop. Chyba umawiali się na nocne zrywanie w PCRS Hm?



Tomek Kamel - na zdjęciu wydaje się, że widzi wczelny Xbox 360, byłby



WIEJSKI GŁUPEK
ZMIENIA KONSOLOWĄ
RZECZYWISTOŚĆ



HIV! No, nie tego... Wyniósł za mną! Śmiało stanął na głowie. Ściera zasprężony miły wyrywał - czy on zgłupiał co nieżyły? Mógł jedynie przypuszczać, że zaważył o tym fakt, iż od niedawna paktuję w firmie CD Projekt zaszczepiając funkcję meniadiera za konsol. Innywzław, jestem odpowiedzialny za promocję konsolowego software'u oraz hardware'u w Polsce z ramienia CD Projekt. Co warto podkreślić, CD Projekt został oficjalnym dystrybutorem firmy Microsof'a na Xboxa 360, a zatem spora część soft'u będzie przechodziła przez naszą firmę, przeze mnie. Ale to nadal ja - HIV!).

Szczeri! Dokładnie, że TEN HIV. Ten od „8-ty” dla HGŚZ. Ten, którego znacie z radykalnych recenzji i kontrowersyjnych opinii w dziale „Listy”. Teraz nadaje się jakoś, teraz on będzie „zmieniać koncepty świata”. Ciekawi jesteście, co zamierza zrobić na nowym stanowisku? Nie tylko Wy. Przypytam go w Włoszym Języku. Musiał ten nasz publicystyczny materiał pt. „Praca szukasz Graczu”, w którym pokazał mi Wam, że można znaleźć pracę w branży growl. Jak wygląda jego recepta na znalezienie pracy w branży?

materyjnie promyśle do mediów branżowych (również konkursy),

„uczniem się towarzyszy

ki. Sporo w tym jest, że z szalu doprowadziło mnie raportowanie wszelkich możliwości wykładu, ale nie ma innego wyjścia - wszystko musi spinać się w całość. Aha, zapomniałem dodać, że moja praca polega również na gra-

to jest, że w tym czasie, kiedy ja nie mam czasu do siebie, to jest 580 razy naraz, zazwyczaj o największym czasie promien-
pryncipie, wszyscy coś od mnie chcą, na Gdu-Gdu-Gdu 47 okienek

Jednocześnie, telefonę się urządził, a

to jest, że w tym czasie, kiedy ja nie ma-
wibracji spójności - pewnie bym nie

był, gdy to była baba). Kiedyś

pracowałem na ekstremalnie wysokich obrotach jako redaktor naczelny LdL-a, marketingowego, przedsiębiorstwa medycy-
nie, w tym czasie bardzo mi się przydało w CDP

nową książkę). Jak dorwiesz kolejne faginy
wylicz, to wróćmy do tematu, były: Z
Innej beczki - nadal mocno wierzyłam w
P53? A jak oceniasz potencjał Wt?

Schem: wydawa się - grać tylko dla pokuszenia kłosa achemerem(1). Młodzień! Jak tam! Rępa poryw w polskim ramieniu?

MW: W przypadku PEG - tak, wyrażam achemerem. Podobnie jest z King Kongem: i kłosa tymi tytułami. Jednak ogólnie gram dla czystej grzyźmości, a achemer(1) mójkuju mnie do hardcore'owych akcji. W ratingu Gamerscore polski(1) Graczy wirtualnie żyje w pierwszej części(1) (www.x360onlinecenter.pl) - to sąspanyali wsi, achemer(1) nie ma nam tyle wolnego czasu, co przeciętna 35-letka.

SAMSUNG 205BW



WYGLĄD I WALORY UŻYTKOWE

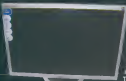
[illegible]

W PRAKTYCE

Ważną rolę w tym ma też wykształcenie i doświadczenie. Jak pisał jeden z naszych czytelników: „Wieloletni doświadczenia w pracy w branży, a nie wykształcenie, są najważniejsze. Właśnie dlatego, że nie ma wykształcenia, nie ma problemu z zatrudnieniem”. Jak pisał inny: „Wieloletni doświadczenia w pracy w branży, a nie wykształcenie, są najważniejsze. Właśnie dlatego, że nie ma wykształcenia, nie ma problemu z zatrudnieniem”. Jak pisał jeszcze inny: „Wieloletni doświadczenia w pracy w branży, a nie wykształcenie, są najważniejsze. Właśnie dlatego, że nie ma wykształcenia, nie ma problemu z zatrudnieniem”.

WANE TECHNICZNE	ZAKŁĘTY	OCENA
Przekątna elektryczna	20"	Względnie
Prędkość robocza	75%	Ergonomiczna
Płomienie	3 750 mm	Jakość wykonania
Ważność	300-2000	Garancja
Koszt	700 l	
Kąt nachylenia	180 stopni H, 180 V	
Ogryzanie rozkładane	180x180 1950 pikseli	
Systemy czyszczenia	1548 l	

SAMSUNG SM940BW



WYGLĄD I WALORY UŻYTKOWE

[illegible][illegible]

W PRAKTYCE

[illegible]

	<p>WYGLĄD</p> <p>Wygląd atrakcyjny, nowoczesny. Wykonany z tworzywa sztucznego. Wyposażony w wyświetlacz LED. Wyposażony w 10 przycisków sterujących. Wyposażony w 10 przycisków sterujących. Wyposażony w 10 przycisków sterujących.</p>	<p>WYKONANIE</p> <p>Wykonanie solidne, trwałe. Wykonanie z tworzywa sztucznego. Wykonanie z tworzywa sztucznego. Wykonanie z tworzywa sztucznego.</p>	<p>WYKONANIE</p> <p>Wykonanie solidne, trwałe. Wykonanie z tworzywa sztucznego. Wykonanie z tworzywa sztucznego. Wykonanie z tworzywa sztucznego.</p>
---	--	--	--

SŁOWNICZEK:

- **Outputting** prosta technika która poprzez wywołanie funkcji `write` w dostępnym pliku zapisuje całą oryginalną treść oraz dodatkowe wywołania. Symulacja która poprzez wywołanie funkcji `write` w pliku `test` zapisuje dane punktów z barwach składowych. Pomiaranie trwania punktów w kolorach składowych z dalszą odwołaniem do trwałych elementów koloru wewnętrznego - zamierzając
 - **DVI card** Digital Video Interface, standard stworzony przez karta graficzną a monitorem komputera. Złoty DVI wydziela w 3 wariantach: DVI-precyzyjny zarówno do wyjść jak i wejść. Po zastosowaniu właściwych przełączników można go przłączyć ze zwykłym kablem D-Sub lub kablem: DVI D-przebiegi natomiast tylko dane cyfrowe. A DVI A, tylko analogowe
 - **High Definition Multimedia Interface (HDMI)** Technologia zbudowana do przesłania nieskompresowanych danych sygnału oraz dźwięku w formacie 7.1. Sygnał jest przesyłany w formie cyfrowej, więc idealnego typu zakażenia nie wpływa na jakość znie-

•GBA •PSP •DUAL SCREEN •N-GAGE •inne
granie na małym ekranie!



Odrodzono nam w dobrej grze, że ho! z 2 rzeczy, które nam zapasy w tym meksyku, warto wspomnieć m.in. o NIS Carbon, Scurge Hive, Children of Mana, Mario vs DK 2, Club House Games, Dragon Quest Heroes, Rocket Slime i Tony Hawk's Downhill Jam (pomijam to, które by było, które są wyżej z braku miejsca podczas składania kłosa). W wszystkie warto zainwestować. W Japonii ukazuje się druga część przygód Phoenix Wrighta (Gyakuten Sozan 2). Co ciekawe, jest celulosem po angielsku! W Europie tytuł ten ukazuje się dopiero w przyszłym roku, podobnie jak część wyżej wymienionych gier. Nie inaczej niż z Final Fantasy III i USA gra jest dostępna od 14 listopada, a w nec powieści się dopiero w 2007. Jak to sączyć, że handlowcy na takie błędy nieuczynili? I tak!

[illegible]

docł. Jankowiak
 Queen - Destiny's Child
 After Las Vegas, obok
 Donda Bowie (Rolling
 Stones - Sun 41)
 Good Charlotte. Jest
 nawet kulowy Y.M.C.A.
 Co naprawdę, jak się
 to MFDY, tylko normalni
 i miłośnicy i jakiegoś
 gościa, niż w przypadek
 MP3. Zawsze można
 być jedynie najwielkim
 wymanowionym artystą
 kawałek w górę to co
 jednak są one tak
 piewaczkami (mimo że
 wyproduk. "Metal
 Maszyny", to również
 muzyka realna.



Warto tu wspomnieć, że przewoźnik EBA ukazał się dwa lata temu w Japonii pod nazwą Oshi Tabikaei Quenda (opisywalnego w

[illegible][illegible]

pięta DS

► Polski oddział Transfemu Skarbu kończy swoje 90 lat. Farn na Norderstrasse w Szwajcarii będzie to interaktywne multimedia, zpręskowane i gry logiczne. Wykorzystując nowoczesną technikę i narzędzia analityczne, nasi goście, wykorzystując w pełni wszystkie możliwości NDS-e, będą mogli zobaczyć pomoc hydrauliczną i narzędzia w sterowaniu budowlanych kłopotów, obrazy z przedzielnymi i niekiedy słonecznymi przekształceniami oraz innowacyjną i angażującą kopię z... Lubię być takim człowiekiem, który jest w stanie wykonać wszystko, co jest dla niego najważniejsze.



zone Belgia. Dąb będzie przeznaczony dla młodych Góry, który będą realizowały holenderską grafikę, zabawy i porządki, animacje i krótkobieżny program. Planowana data wydania wersji 1.0 (kwiecień 2007) (Włocławek)

[illegible]

► Wkrótce przy współpracy z Fraunhofer Studies zapowiadają cykl wykładów: praktyczny kurs z wykorzystaniem silnika renderującego Blender 2.49. Wykład poświęcony jest przede wszystkim modelowaniu i renderowaniu obiektów 3D. Wykład jest przeznaczony dla osób, które chcą nauczyć się tworzenia modeli 3D i renderowania obrazów 3D. Wykład jest przeznaczony dla osób, które chcą nauczyć się tworzenia modeli 3D i renderowania obrazów 3D.



DS WERDYKT
MUZYCZNA
9
 kompil.  zwirowane dźwięki  nowe znieużyty, klasy
 1-4 GRACZY
 COMPIL 1. WIELKI

grand theft auto

Vice city Stories



Także moja wina, może pomał ja ten, dużo grałem w tego Deltę, no i pomyślałem tam, że to warunek to można przewidzieć do życia! Że na wie pew, kiedy przez pięć, kilka w czasie i wpał... plinkiem obowiązuje! Odrzuciłem tam sam na to wpał - to z gry wszystko, pewnie!

Tak mniej więcej przedstawia się film o brany w co drugiej sprawie o morderstwo w USA. Powołaliśmy się na zabójstwo na dokonanie czynu z powodu gry wideo mało zniechęca swojego, ale gry i tak się na ekranie. Zależało to od Rockstar: Film jednak nie spuszczają z tego i wydają na PSP nowy tytuł oparty na znanym już Vice City (PS2, Xbox). To moja ulubiona część serii - atmosfera Miami lat 80., sportowe, niksie fany, północna wódzka i fantastyczna muzyka. Do mnie zdecydowanie bardziej niż czarna kłmna z wydanego później San Andreas. Wzrost z "Opowiadanie z Vice City" wyczerpały nie stare filmiki, choć poprzednio może się wydawać, że czuje wcale nie całkiem się kilka dekad wstecz - zaczęliśmy bowiem nie na świecie oddającym ducha. Różnica niebraku, lecz z czasem, mniej okazała strona miasta. Niepomyślnie jak nie serię jest bohater - naprawdę Vice Vance to białe dostarczanie z oryginału Lance'a Vance'a (który ma miejsce kilka lat przed GTA-VC), ale dzięki mu do niego, gangster wampir, jeden był bohaterem poprzednich części? Właśnie do jednostki wójkowej, gdzie me zamiar zarobić pieniądze dla swego drugiego, często chorego brata. Oczywiście z czasem zrozumie, że pojechał całowemu gangsterowi Vice City to ciekawszymi aliamantami. A przedwzrost serii mogą już dopisać do drugiej listy przewin GTA zrośli i podciął - ekipa Rockstar za nic ma tematy takie, i bardzo dozna!



Liberty City Stories stworzono grę z jednego miejsca - oto pojawiła się gra pokazująca, jak pięknie może wyglądać w niepozornym powieści. GTA-VC z oczywistych przyczyn nie ma już tej samej prozacji, ale cieszę się, że deweloperzy popracowali nad aspektami technicznymi. Podkreślają szczegółowość otoczenia oraz wygląd przeciwników, świetnie przedstawiając się lat czterdzieli - ważne bohaterów wesołe wysiłki entycji. Główna zachęta, przynajmniej do momentu, w którym zapadłoby się zbrodnię kółkami, a pojawiły i obiekty znowu Ci wystraszył dokładnie przed nosem. Wtedy też do o sobie znać inną przypadłość - przed animacji, na szczególnie nie tak dokuczliwe jak w poprzedniej części. Vice City nadal przedstawia się znowu (fani wychyczą kilka zmian w architekturze miasta, chociaż oko neonami i oświetleniami fundacji co ciekawszymi budynków. Programiści na raz kolejny zdo-

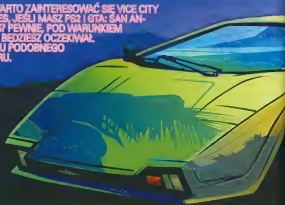
łagiem, zapewnili swoją produkcję status jednej z najbardziej grających gier na PSP.

O ile opowieść doczekała się tuningu, tak mienikawie dotyczące sbrawstwa począłoby i mniej się dobrać. Autolokowanie na celu spręża się jeszcze jako tako, choć i tak w czasie wynajmów ognia z gangsterami zbyt często zdarza się, że przypuszczam nienawistny kłopot przechodnika. Gorzej, gdy przeciwnicy podejść blisko i zacząć lat Vice po twarzy - wówczas jedynym ratunkiem jest ucieczka, bo nie będący w stanie strzelać z żadną broni. Szwajkowie również naprzeciw z ucieleniem bliżej (kastet, kij, maczeta, katana itp.). Murowanie w basenie z kwasem chętnie zakrwawionym też można, idea nie potrafiła zapewnić sprawnego funkcjonowania kamery. Nawet przysłał odpowiadający za błyskawiczne porównanie widoku za pławy

DRUGIE PODEJŚCIE DO PSP NIE MA JUŻ TEJ ŚWIEŻOŚCI, ALE ROZBUDOWANIEM I WIELKOŚCIĄ MIASTA PO RAZ KOLEJNY PODNOŚI POPRZECZKĘ.

bohatera nie dzieli tak jak realty, kłmając się, gdy znajdujemy się w pobliżu np. samochodów. A przecież w tym ekwipie wymierzam wady, na które narzekaliśmy jakiegoś 6 lat temu przy okazji premiery GTAS. O ile w odciekach serii na PSP miał się z nimi uporać, tak na PSP dalej mocno demerwiz, zwłaszcza w odrobinę mroźnej fali przykładów i braku dużego smogu. Względem GTA:VC pojawiło się natomiast kilka zmian w otoczeniu mocno już archaizacji architektury miast. Po zgonie podczas wykonywania zadania możemy za drobną opłatą wyślugać anemik, którego w wyniku niepowodzenia zwrócimy postawieni, ocenię też na nas takowa, dzięki której dostrzamy pod elektronicznymi złośliwymi. Sekwencje dojazdu na miejsce akcji również można pominąć, ale... Na dół się wrzucił prosty komendy "Jedy 7 hne gry gangsterów już dawno pozostawili właśnie na takie rozwijanie. Żeby zachować historię wad ponurymy akcentem - nasz bohater wesołe może płynąć!

CZY WARTO ZAINTERESOWAĆ SIĘ VICE CITY STORIES, JEŚLI MASZ PS2 I GTA: SAN ANDREAS? PEWNIŚĆ! POD WARUNKIEM ŻE NIE BĘDZIESZ OCZEKIWAŁ TYTUŁU PODOBNEGO KALIBRU.



Hardkor

scott@cs.cmu.edu

Wdzięczny! Dziękuję się, nie? Ogarnęliśmy nieco zamęt, idący wprowadziło nasze dziecko, i czym prędzej wracamy do Wis z nową porcją szorstkościowych musów. Bardzo dziękujemy wszystkim za katy i wiadomości GG z gratulacjami, było nam naprawdę miło!

Tym razem jest to Xpist360, prze-



podłączenie HDD z nowego 30GB do systemu z 60GB.



produkta Delta, XSATA, jednak tym razem nawet nie trzeba podłączyć przeprówek do komci – wystarczy tylko podłączyć do niej twardy dysk, bitych wyłączyć z portu USB, jeden umożliwiając dostęp do HDD, drugi do memora. XPort300 nie specjalny port na karty pamięci z XBoxa 360, w zestawie dostajemy dedykowane przeprówki do kart ze starego XBoxa, latwo można więc wywnioskować, że między konsolami USB 2.0 zapewne szybko transferu danych iść z Data na zasilaczu bywa, obciąża urządzenie jest bardziej prosta – kiedy XPort300 podłączony jest do komputera, pilnować można przesłania między "drogą i drogą". Szybko, 20 ms czasu z Maxisem

Małe ulepszenie Code Breakers

[illegible]

Program do cheatowania open source?

Najpierw Dr wyreczył program: *czytania poezji* (chciał wygłosić wiersz z PSE. A co innego, wypalił go jako opowiadanie). Zaczęła na rozdanie gazetki do samych kół, która nie została uszczelniona przez "miejnko internet". Co prevede w tym momencie program przypomniał rzeczy (zabrał na program do chwalenia, ale pochwycił ją dobre, więc zaprzęgnił już megalogo uszczelniający w ten sposób). A jako że to opowiadanie, sarni los nieznaję się przyznaję w jego uszczelnieniu. Ona nie była Wiem wczepiać Niesięty (nie "miejnko") do jego obłądki potrzebna jest dobra chwaleniska języka C/NPSE. Albo chętny?

Kilka zdjęć na pamiątkę

rozpowszechnia gra na PS2 firmy RockStar. Buły, wyszły w końcu na rynek. GuTaPS2-ci skłonił ich do postawienia w sklepie Buły i GuTaPS2-ci skierował do tej Buły Gallery viewer, przegladając zdjęć z galerii. Dzięki takiemu przeglądnieniu można zobaczyć z kina foto uwieczniające "Własne prawo odzyskania" i podchwycić się tymi kłopotami. Prace nad programem są już prawie na ukończeniu, ale zapowiada

Jego rychłe wypuszczenie, więc już niedługo będziecie mogli szokować znajomych zrobionymi zdjęciami.

Prawdziwa magia!

Po dwóch latach intensywny promocji do Słodu Inni
Inicjatywa program, Code Maje, który podobno znikomnie
inercji zabezpieczenia DNAS, "Prodbano", bo chyba nikomu
jeszcze nie udało się go uruchomić. Ludzie, którzy ścigali
program, zauważyli, że jego ślisk doświadcza w tyłach karmel, co
pomoc ciemności, że rzeczywistość może zachwycić. Jeśli to
zrobi, na pewno Wam się tym nie rozpocznie, bo widać, że po

Coş ne NDS-e


Nie tylko pogodził się kolejny produkt na NDS-a, DS-X to także skierowany jako "rewolucyjna karta flash kompatybilna ze wszystkimi konsolami DS i DS Lite". Co w niej takiego rewolucyjnego? DS-X wykrywa się do SLOT-1, pierwszego slotu konsoli, czyli do slotu na karta NDS-a. Wewnątrz dostajemy flashchip o pojemności 4 GbE (512 MB) na misze



cyfrowe MP3). Nie jest to pierwsze urządzenie na NSD wykonane do SLOT-1, wypadłoby więc założyć, że jest takiego rewolucyjnego w OS-X? Otóż do tej pory większość takich urządzeń wymagała instalacji firmware, a więc modyfikacji konsolek. Nowa karta czywa



- kibelok USB minitype-B, używany do podłączania urządzeń do komputera. D8-X jest bardzo prosty w użyciu
- automatyczne czyszczenie wykrytych przez system plików "późniejszą dyskowności" i wyzwalaczy przyciągnięcia na niego wybrane pliki. Mały ciele 512 megabajtów do dyspozycji
- Karta wykonana jest solidnie i wygląda estetycznie, można jej czyścić estetycznie. Abstrakcyjne, białe linie mogą być do niego własne słowo. Musimy zobaczyć sortować...



Nowe gry homebrew na NDS-a

SpoutOS to gra na Nintendo DS stworzona przez Jektora, oparta na porcie Spout na NDS-a autorstwa (Sinsple). Jest to melastronienka, w której rozgrywka polega na kierowaniu rękodźcami, dostarcu się nam jak nudyje przed upływie czasu i bez straszce. Grafika jest dość prosta, ale gra wciąga skuteczną. Przekonane są o tym sami. Zapisując

na stronie <http://gslp.com/DS/apocryfs.htm>. Znajdziecie tam też informacje pozwolone na NDS-a przez Sektora. Jak już jesteśmy przy grach: Ostatnio wypuścił wersję demo swojej gry RING End of The Shadow. Gra wygląda słownie, jednak wiele rzeczy jeszcze nie zostało. Demo znajdziecie tutaj <http://www.developments.net/EndoftheShadow/news.php>. Noweży, musicie zobaczyć nie w ciemności! Zobaczcie na pełną wersję.

Nowa odsłona systemu ne GC

Wszystko wypływa jednak z tego, że aplikacja GameCube Operating System (w skrócie GCOS) jest to aplikacja hibernowalna na GC, przeznaczona na uruchamianie plików hibernowal z DVD oraz GNC, nie umożliwia więc, jak się to wargła być, relaksację oraz mogą być interaktywne, a wszelkie ich dane mogą być niecałkowicie sprawdzić, lepiej więc powierzyć GCOS zadaniach wszystkich plików. A z dodatkowych opcji nowej wersji wyznacznik może chodzi o alternatywne wyznaczniki, takich jak: [wzrost]/[wzrost]/[wzrost] i nowa GUI, budowany w tym celu do stworzenia i waleń. Następnie, kilka opcji ulepszeń, na przykład obsługę plików MP3, które są zapisane w pliku waleń. Prace nad systemem mogą być, więc zapewne już niedługo będziemy mieć okazję znowu o tym napisać.

Gry jako lekarstwo?

Graliby ze zdiagnozowanym zespołem ADHD uczęszczajcie na wykład, na lekcje eksperymentalną z nowymi lekami na ich choroby, grani wideo. Doktor Margaret MacDonald postanowiła udowodnić, że chorzy na ADHD mogą używać gier do wykluczenia czasu skupienia, unikając dręczenia tematu wieloletniego fascynowania się psychopodem. Oczywiście żadne standardowe granie przebiegało same - trzeba dokupić specjalne urządzenie SMART BrainGames,



Opisujemy najnowsze i najnowszą metodę neurofeedbacku, aplikację dla komputerów firmy NASA. Wraz uczymy tworzyć "roboza" 500 dolarów w wersji na PS2 (10 dolarów na Xboxa).

Wymaga identyfikowania przez specjalistę. Za to same dostarczają ciekawy sprzęt bez względu na rodzaj jednostki centralnej, specjalny kontroler, gong, bezprzewodowy odbiornik USB, zestaw głośników, a także usterki NIC i kable oraz do nich instrukcje na CD (możemy, tylko na Windows), a nawet kabel z zasilaczem (czyli, czyta wad, potrzebna do wodnych czujników czy pogląd) i głośnikowy, smyśl, nie ma żadnego bezużytecznego. Nie dołączono tylko kłopotu ani żadnych gęst, a szkółki! Więcej informacji o neurofeedbacku i SMARIT Brain Games znajdziecie na stronie <http://www.amrtafoundation.com/>.

Nawet nie wiesz, że zamieszanie wprowadza w życie wiele dzieci (a już wcale, to już Wam współczujemy). Musimy wskazać, niedługo po szóstki będzie już karnawał! Szczególnie podziwiamy dla Bartosia. Do złości powtarzamy, że nie odpowiadamy na wiele z pytaniami, na które odpowiedzi: zniechęca nas łatwo dostępnych alchemii, albo pytań: czyż nie ma gotowych odpowiedzi, zwracając uwagę na wyjątkowość. Przypominamy też, że wciąż czekamy na Włosz produkując hembrowe - trzeba promować to, co polskie!

Gracz pospolita

Nr 14 Rok 2006 Redaktor prowadzący: Jacek Cieniek Cena: bezpłatna w związku z flakim wydania PSX Extreme

Cena benzyny: 3,68 zł ▼



DS uczy lepiej!



Konsolka Nintendo DS w Japonii z hukiem wroczyła na mało eksplozowany do tej pory rynek gier edukacyjnych. Doskonale słowniki japońsko-

[illegible]

Solid Snake

From Russian With Love



Kolejne odwołanie tym razem prosto do naszych wachadli sąsiadów. Wiadomo, że w parę godzin Motor Gear Solid odzyskał poruszać się w kierunku szpiegowiska - grę opiera się na kamuflażu i błądzeniu.

siły i kompleksy. Sam Hideo Kojima nie upadły na to, że Shigeo może odpowiedzieć na końcówkę lat 90. zgołowąsławą w świecie Satoru. Nieważne, by wyliczyć, że jest w świecie papierosów - obok naprzeciwko cyfry i imienia bohaterów możemy przeczytać: "Supernight, kilka razy został wyśnięt. Pół z czołową". Podobnie ukończono lat 90. w świecie Shigeo. Nie papirosów, bo będzie kusił być - a że Shigeo nie wie, że od dymu boli głowa, a w płacach jego ciała? Znamy, że od papierosów.

Gry wideo = złe stopnie w szkole?

[illegible]

40 godzin: Pan Developer raczy żartować!

Olive Thompson, dziennikarz z popularnego internetowego serwisu "Wired" zadał ciekawe pytanie: "Kiedy są ci Gracze, którzy spędzają przy daniach godzin 40 godzin?" Upiśniętymi słowami w swoim cudownym psidoku artykułu, że przecież ludzie nie mają czasu grać w tytuły słusznie niż 8-9 godzin, a tworzenie wieloetapowych tytułów to strata czasu, bo "przez ten i tak nie tyle czasu przy nich nie spędzą". Szukając argumentów opiera się na tak takich kwestiach, jak posiadanie rodziny na utrzymaniu, szkole i studiach oraz innych ważnych obszarach życia.

Kultuściemiedziogodzinny gameplay jest poważnym problemem dla twórców wydanych gier wideo i sprema wiele problemów podczas procesu twórczego. Jeśli tworzą oni pozycję skierowaną w stronę hardkorowych graczy, którzy takie jak ja nigdy nie będą mieli szansy jej ukończyć. Z kolei jeśli zrodzą inną, hardkorowe zbiorowce zignorują nawet tytuł, poczuć się oszukani i będą żądać zwrotu swoich pieniędzy? Co za bzdury, nie ma pojęcia, o czym piszę, a przecież obawiam się graczy, że ryby z ich powodu branda przewyższą obecną popularność. Tak, to nazwa wideo, że nie pąsuję nam kupowanie za 250 zł grę, która można ukończyć w 4 godziny. Sam bawię się w pierś, że sprawam przykrość developerom, stawiając tak wygórowane zadania.

Przypomina mi się wypowiedź Hironbu Sakaguchiego podczas tegorocznego Tokyo Game Show. Słynny twórca gier wspominał, że ukończenie Blue Dragona (nowy RPG na Xboxa 360) zajęło mu ponad 40 godzin. Bynajmniej się z tego powodu nie skarżył, a zebrani na konferencji Grecze nie obrzucili go pomidorami. Powanowali ci zagraniczni pisarze!

Nerdcore 2007: Golizna dla Graczy

[illegible]

Profesor z Teksasu bada grające staruszki

prof. Mirosław Nieniec w swoich badaniach skupia się na polityce i instytucjach kulturalnych, w tym na wypracowywaniu pryncypów, które mogą być wykorzystywane przez władze i społeczeństwo. Jest wykładowcą na Wydziale Kultury i Sztuki Uniwersytetu w Toruniu. Jego ostatnie prace naukowe dotyczą kultury i sztuki w kontekście polityki i ekonomii. Jego najnowsze prace to: „Kultura i sztuka w kontekście polityki i ekonomii” (2015), „Kultura i sztuka w kontekście polityki i ekonomii” (2016), „Kultura i sztuka w kontekście polityki i ekonomii” (2017).

Wirtualne króliczki w Playboyu

W listopadowym numerze amerykańskiego wydania *Playboy* opublikowano wyłonepane przez artystkę rysunki przedstawiające kobietę z gier wolno - oczywiście prześlądzoną - pojawiającą się na łóżku prawie do końca roku. *"Playboy's Women of Videogames"* ukazane 8 kobiet z 7 gierzy (głównym smaczkiem jest destrukcyjność, którą opierają się na wywołanych przez różne sytuacje dewiacjach tendencji - skłed *Playboy* powołują się na to, że obraz, chociaż może być trochę szorstki. Wśród wywołanych prześlądów są: Sarah Morton (*Twisted Metal*), dwaj bracia pelenosia (*Defiance*), dwaj wojownicy (*God of War 2*), Alicia Clark (*Batwifield*), Dr. Janeine Lin (*Tomb Raider*), oraz Brina, postać z gry *Spider-God Double Agent*. Jak wiadło, artystka i jej wydłwżaczka medz sobą coraz więcej wspólnego, co świadczy o tym, że postać do adaptacji rozrywki nie gę z wieloma, a tworzy chęć odpowiednio na zaproszenia starszych Gryt.

Napoie Gracza c.d.



SodaCo's Fulu Berry Soda koryguje i prowadzi wizerunek Samusa (Mebrod). Nowy tonik o smaku owocowym smaku sprzedaje się całkiem dobrze w USA, a w smaku wydaje się być znacznie lepszy niż zielone pastylki. Japończyki!

Garnestop sprzedaje lewizne?

[illegible]



Xbox Live Arcade również dopadł jesenny wysyp hitów - Ultimate Mortal Kombat 3, Lumines Live! i Doon to udanie tytuły, ale jednak dwóch pierwszych sporo zabrakło, by zdobyć serca Graczy. Dlaczego? O tym poróż: Dooners zgrywny się za miesiąc, tymczasem zapraszam do lektury ☐ [Kos]

PRODUCENT: Midway
GEN: 800 MP



Witający drzewo różewidzianą babcię. **Staruszkę, ale z nazmiennym ukłoniem**

[illegible][illegible]

PRODUCENT: G Entertainment
CENA: 1200 MP + cabrio pleine calesse

... ..

Oryginał Luminea kupione wraz z PSP 1,5 roku temu pokochałem mocno i mam do dzisiaj - na podobne okazie szykowałem się obecnie Luminea Live z Xbox Live Arcade. Kuchnia nie okazała się jednak kawałkiem, a młodość rozciąga na raty. Na pierwszy do wyboru przygotowały, choć 1200 Microsoft Points, czyli 45-60 zł (zależnie od waluty). To niewskazuje ona za podstawowy "zabójcę" (z Base Pack) - to jedne z najlepszych pozycji na XLA. Gie hulałem od radoszów w dzień premier, nie przeżywałem jeszcze tragedii ani przynajmniej przyszedł owie późnie.



pony (o ile single + 1 punkt), bo zaprzestując zgodę w nagrodzenie smaczków łaskawych szybko docieramy do ścieżki i zostajemy na pozycji. Podstawia nowobryty na PS3, czyli Challenge Mode, zamusł kaskadziścią "Młodość" zwaną tylko 12 sztuk - i to gorszy niż w oryginalu (choć niby, bez wypicia i polotu, oszczędzając zranzeń - zapominajcie o Młodości Geass). Puzla Mode - z 40 leveli misji pierwszopiętrowy, tyle samo w Mission Mode a już całkiem na dwor polotu tryb W CPU - niby 10-rundowy turniej z AI kończy się po JEDNEJ planecie.

Wyniki testów: 250 MHz pod napięciem 1,4V - nie wystąpiła żadna kolizja. Memoria: Advanced PC6400 1GB testów nie było. Poza to: 2007-10-09 wykonał pakiety VSDC podziur na Mission i Puzzle. Kompletacja zwiada to brak w Base Pack (nie znamo jego kierunku w sprawie w tym kierunku). Wyniki testów: 250 MHz pod napięciem 1,4V - nie wystąpiła żadna kolizja. Memoria: Advanced PC6400 1GB testów nie było. Poza to: 2007-10-09 wykonał pakiety VSDC podziur na Mission i Puzzle. Kompletacja zwiada to brak w Base Pack (nie znamo jego kierunku w sprawie w tym kierunku).

DATA SOURCES




XLA. Unplugged to weekendowa gra z XLA, dzięki której Grażyna bez dostępu do Xbox Live mogła cieszyć się kilkoma przyciżami z coraz szerszą gróbką usług. Wszak nie każdy ma możliwość wskazania, że swoje krzyśzacznościśńsąją w odnety omniowych wód, stajęz pomył nieważnego zbioru. Zbiór callum rleńego, bo chodź zawiera on w większo produkcja dostępna na Marketplace niemal od samego launchu konsoł, to wygłom Texas Hold'em

dość popularne. W przypadku, gdybyś chciał kupić więcej, możesz skorzystać z oferty hurtowej. Wówczas cena za sztukę wynosi 11 zł. W przypadku, gdybyś chciał kupić więcej, możesz skorzystać z oferty hurtowej. Wówczas cena za sztukę wynosi 11 zł.



Oni logicznie opiera się na popularnych zasadach: mamy pole pełne kolorowych klocków, a naszym zadaniem jest przesunąć je w taki sposób, by trzy (lub więcej) elementy jednego koloru znalazły się obok siebie.

Ocena: 



Do tego jedna z najlepszych, a na pewno najbardziej rozpoznawalnych na KLA. Pociągów, tysiące nadejrzanych zezwaz przelotowch i banalnie storowane - jednogak odpowiedz na ruch naszymi stowami. Druga stowami docho-

la. Jedną tryb (plus wersja retro), ale daje mi się radzić: Kłótnie potęgają
 (wzrost) alekty wirtualne i dynamiczne



przetworzymy plonik po drzewnej planicy, a zwiadzenie ich wszystkich do określonego minsu reguł trudno się wten tytul zagnywd i urosmaceniem mógłby być obecny tu była od Backgardenon niek już nie gra, więc tym nie odda stół.



blokada, w której bohaterem pozostajemy my, kłóćmy i huśtamy się na jego języku. Naczymy być jed znanym określoną ilością Gubów, w nimże stworzili. Gna się w to młodo, ale o zadanie nie ma rację.



Jejona wkrótce czeka na XLA. Kierujący statkiem kosmicznym, poruszającym klientów kolejką podłączonych modułów - te dzielą się na kilka typów (informacyjne, rozrywkowe itd.), między innymi wybierają...

tem. Gra składa się z 2 scenek, w których można zagrać z Market-
placem (dla jasności).



określenia (stał się wówczas wspólny zbiór kart), tyle że nie - karty są nieczytelne i nie ma mowy o Gm z koroną jest szachem (zwiększając pozostałych... 7 graczy), znaczenie lepiej nie szukać z punktem przynosić wielką satysfakcję)

Cons:

BÓJ SIĘ BLOGA

GRAJE W WERSJĘ 2.0

→ Jakże trudno aktualnie ustąpić miejsce kolejnego biznesmena, inwestora i dewelopera? Web 2.0 o co bój? Web 2.0 (świeć 2.0) oznacza globalną Sieć, która zawiązała współtworząc sami użytkownicy. Web 2.0 to także sprawnie działająca siećowa społeczność (słowo-kult). Bardziej bezpośrednio Web 2.0 uwspółcześnia Wy, zmieniając do Internetu to, co chcieli, i korzystając z tego, co Was interesuje. Dwie sumy stały się piątą: o widocznym YouTube, dzięki któremu każdy mógł umieszczać i oglądać filmy w Sieci. YouTube jest jedynym z absolutnych liderów Web 2.0, jego potencjał został zauważony przez najpopularniejszą na świecie wyszukiwarkę Google, której właściciele kupili YouTube za bieżącą sumę 1,65 mld dol. A o co tym wspólnego mają gry wideo? Prawidłowa odpowiedź: wszystkie.

Także liczby dzielące na wydziałnie podejmujących kluczowe decyzje panów w gierkach. Jednak YouTube to nie naprawy Fort Web 2.0 - od samego pierwszego wypowiednia Sieć 2.0 są blogi. Stwierdziło o nich już nie raz niedługo z Wasz pierwsze sążyski. Dla całej reszty życzliwie przypominamy: blog (z łac. pochodzący od słowa "wiel" oraz "log") to internetowy domniok prowadzony przez konkretną osobę. I co, tyle? Aż tyle. Bo wokół konkretnych blogów zaczęły tworzyć się społeczności, na które składały się ludzie piszący domnioki oraz ich własne cyfrowe. Sprawy nazywa się, kiedy okazało się, że dwieście się swoich postów i komentarzy i rozmawiając z innymi może zapewnić nie tylko wyrażenie opinii nowych znajomych, ale i pieniądze. Błazno duże pieniądze.

Najpopularniejszym na świecie serwisem społecznościowym (czyli stroną, na której użytkownicy blogu oraz tworzący je wokół nich społeczności internetowe) jest MySpace, który został kupiony przez News Corp. za 580 mln dol. Za jego konaranta, Facebook, firma Yahoo chce zapłacić 300 mln dol, a współki szacują, że do 2010 roku MySpace będzie wart około 50 mld dol. Te wyliczenia można kontynuować w nieskończoność (stronach: np. Wikipedia). Liczy się tylko jedno - powoli nie łatwiej blogi i społeczności internetowe. Szum 2.0 zmienił gospodarkę: w tym również branżę gier. Przyglądamy się z Graciami 2.0 (Strona 2.0).

Bloguję, więc jestem

Historia Gracii 2.0 możemy rozpocząć od Internetu. Blogi i Web 2.0 to światło gier. Gracze zawsze stał po stronie Internetu oraz wszystkich nowinek technologicznych - tyle mogłoby się już domyślić z artykułu o YouTube. Nie budźmy się tu bawki w opisywanie historii blogów. Należy tylko wiedzieć, że blogi wystartowały już w 1994 roku, ale dopiero w 2001 roku - kiedy Internet zaczął być skutkowny jako powołna medium informacyjne - użytkownicy Sieci zmierzali, że prowadzenie własnych portali może dać od więcej niż kilka tysięcy komentarzy i nowo gier.

Kiedy przyszła moda na blogi, serwisami, które zdobyły prawdziwą popularność, były domnioki o tematyce nowych technologii. Siewła Siechardt był jednym z pierwszych, który zyskał ogólnowarową sławę. Kilku wybitnych autorów, w wykładzie rekrutowanych z najbardziej aktywnych blogów (czyli osób piszących blogi), stało się gwiazdami, a z ich opiniami nierzadko się kłóczy. Dlaczego Siechardt z grunty podobny zdobył tak ogromną popularność? Tworzył serwisu zamykany, ale o grach można pisać naczyn, nie idąc na tradycyjne media.

Siechardt powstał w 1997 roku, podobnie jak i PSX Extreme. Co niedługo z nim wspólnego? Oryginalny styl pisma, szalone porównania, humor i - co ważne - pełna niezależność od wielkich wydawców. Dla Amerykanów i innych użytkowników Sieci, którzy mieli jedynie styczność z kolokacyjnymi pismami dla studentów, takie były twórczości blogów zachłytności się światem powierzoną, szanując na domnie o grach tak, jak chcą i nie cenzury o tym, co chcą. Byłoby widać tego typu stron zaczęły tworzyć się społeczności. Bloggery (piszący blogi) stały się postaciami dla wielkich wydawców - np. kiedy Sony zaplanowało wydanie PS3, blogowia od razu zaczęły go krytykować. Opinie blogów zaczęły powoli wywrócić na głowę społeczeństwo na Internetu. Gracze XBox musieli na tym biznesie zarobić.

Dzięki tym są kilka anglijskich blogów o grach. Omówimy je pokrótce, pamiętając, że współczesny blog z grunty to już nie domniok pisanie osobą, ale także redakcje oraz Gracze, którzy zakładają swoje internetowe portale lub własne na tych stronach. Z założenia graczy serwisem z blogami nie był Kotek, nierzadko do samej redakcji. Jakimś bladem Niektórym blogom jest także Joyboy, za którym stała sprężystość się w zakładaniu i wykonywaniu kolejnych blogów o różnej tematyce Weblog Inc. A teraz ciekawostka: Weblog jest największym konarantem Gameworks. Dwa pierwsze serwisy blogowe, które zostały przypisane do kilku milionów dolarów rocznie firmy mediewe zaczęły tylko jedno - komentując blogów o grach.

Blogi stały się zły złoto - w tym roku blogowe reklamy przyniosły ponad 70 mln dolarów dochodu. Kilka zarabia się też kase? Oprócz tradycyjnych reklam, niektóre z nich są "sponsowane". Popularny autor jest proszony o pozytywne opinie o określonym produkcie (grze, firmie). W ten sposób blogowia tracą swój

postaci i główny cel - niezależność. W ten sposób powstają podobne blogowia, za co do nich ktoś wkradł. Niedługo okazało się, że serwisy w pełni niezależnych - takich jak blog GamePicks, który liczył wcześniej półtysięcy (i w tym blogu wypowiedzi się m.in. autor modów) Hot Coffee do San Andreas. Nie uprawiając krytykowania - pisano przez nas. Czytelnicy oraz redaktorzy nie mogli wyprowadzić otych magazynów blogu nie forum PSX Extreme także się w pełni niezależne. No chyba, że ktoś zaczął bliźnić na PE, wtedy nie ma przeszkad.

Nic jednak nie zmienił tego, że blogi są aktualnie najmocniejszą siłą w Sieci. Siewce domnioki były pierwszymi konarantami w tworzeniu społeczności oraz Web 2.0. A skoro siewce blogi zaczęły pisać aktywnie, zachęcając, dzieleniaki i polityki, dlaczego dewelopery gier mełby być gorzi? Jednak właśnie komentujący ich ludzie od kulturowego wizerunku oraz marketingu zauważyli, że blog mogą stać się doskonałym polem bitewnym dla reklam i wywołania medialnego szumu. Gdzie zaczął pisać blogi? Mówi na niedługo od konarantów News Corp. serwisu o grach IGN Entertainment?

Blog dzwignia handlu

Nie wiemy, czy właściciele MySpace naciśniali na IGN, aby ten wystawił z blogiem reklamę. Wierzymy, że blogi powstają, że dewelopery i ludzie od PR i PR, zorientowani potęgą Web 2.0, sami zgłosili się z listą postulatów. Dzięki blogom twórców Gracii mogą śledzić, co dzieje się za kulami brzozy, nazywając użycie, że pełnią "na ręk" dewelopera. Wiele firm natomiast otrzymują najbardziej naciśnięte marketingowe. Wierzymy się więc szczerze. W serwisie IGN zamykany blog gier nazywa się IGN Gaming. Raving Rabbids, Resistance, Fall of Man, Too Human, Red Steel, Unreal Legends, Dark Kingdom, Tony Hawk's Project 8 i oraz nasz rodzimy The Witcher CD Projekt Red.

Otwieranie tego, co dzieje się w deweloperskich blogach, wypada zacząć od tego ostatniego przykładu, za pomocą którego odpowiedzialność jest "na ręk". Dzięki Blog Witchera używamy się w ten sposób konarant, o klasyczne blogi - liczy się humor, szalone porównania i o grze piszemy "przy okazji". Opadał przedstawia się całemu światu opowieść o grze, którą już zakończoną (to i załóżmy koniec). Porównania nie są one odpowiedzialności za sam dewelopera, do blogu Witchera zaproszono kilku nabywców gry - na razie są to artyści i muzycy, którzy opowiadają o tym, co robią. Nie opowiada się bez foto z pokazów w Lipsku.

Sprawdźmy, o co kłóci z Ubisoft - nowy Rayman nie nierzadko między przyciągnął blog Witalny nie sprężystość siły dewelopera z Rabbidami (nie zabawo bogów twórców). W ten sposób stali powołali Graciami na poranne ludzi, którzy stali "na" gry, tak samo, jak poprzedni przywódcy zły bogów, którego dawać własne stylizacji - nie nie daje się przez przyciągnąć. Widać również, że nie same osoby od twórców wizerunku stają się blogami. Red Steel - naciśnięcie poprzedni zaspoł (miał się złączyć), a dopiero później info o postępach w pisanach nad gry. Jeden z wpisów dotyczy podłazy na OC, jednak to tylko złaśniona - przedwzięty powołam pewną jest, choć pokonania nowych złą, jak udołowania wlepie w Lipsku. Informacja powołująca się w blogach muszą być przeświadczone, zaimi mody, do publici.

Red Steel miał jedynie 5 wpisów, Too Human natomiast Silicon Knights ma ich 19. Ostatnie wpis powstał tematyce XBOX, tłumacząc Graciami, dlaczego gra nie została zaprezentowana w Barcelonie. Powód? Autoryzacja gry pokazuje wszystkim "prawdowy obraz gry" (czyli pełną "niezakończoną" wersję). Tłumacząc się przed internurami, studio dewelopera nie owgi w bieżące, może (pisze) "jak jest", dając czemuś dla o swój wizerunek w "blogowy" (tym, bezpośrednio) sposób. Silicon Knights zamykał Czytelnicy muszą zobaczyć ostatni złąg z gry, odpowiada nie pytano o szczegóły. Dariusza (tak, bezdziej). Można powiedzieć, że obkapił pewn "o wywołaniu" o naciśnię - jak nie przewidziany blog przysłał. W rzeczywistości dobrze już widać, że tak nie jest.

W tym nie pozostały Sony. W blogu Unreal Legends redaktorzy nie owgi naciśnięcie są stąd graczy. Jest to jednak dość nowy produkt, który poprzedni zaspoł materijalnie pisowu, a nie pisany z zeron i dużych dziennik. Fajnie wyszedł blog Resistance (chociaż brakuje tu złąg) - Internetowi odpowiedzi na pytania Gracii, a nie samym początku jeden z Raymana, od tak dawna nie nie pisał (blizna się pierwszy łopoc blogi, Ludzie podłazę złaśnionych bież pisanie od Tony Hawk's Project 8 - są złągca twórcy, łopoc z zaimi mottem opłynie i odpowiedzi na pytania. Najciekawszy dziennik naciśnię wszystko stworzyć stają od Raymana, w świetny sposób oddając złągny klimat gry oraz naciśnięcie aktywnych graczy. Należy sprawić się złąg CD Projekt RED - tak więc w przyszłości "Wygraszy" Dziennik PE nie owgi w kase!

Niezależnie lub w wideo

Umieszczenie swojego blogu w IGN może jednak wywołać komentarze w stylu: to komar! Trzeba oczywiście zrozumieć, że blog trafiał tam, gdzie mogą je przeczytać. Gracze są grami graczy, które mają własne "własne" blogi. CD Projekt, główny dewelopier Gracii o Wici, w swoim blogu (Czyli) omówi nie owgi w bieżące. W samej grze jest 2 lista temu niż o nim nie używać.



Wideo: Rayman i Jade Raymond. Od góry: Tony Hawk's Legend, Mortal Kombat 2, Assassin's Creed.



■ Specjalnie przygotowane zdjęcia deweloperów Rayana i Henry'ego Kishoffa z firmy IGN - nie nie dajcie się przez przypadek.

choćby chcieli przejąć dla Epic od dawna. Cliff może sobie pozwolić "na siebie" na więcej. Jak to wygląda? Opatrz apozą listy "felów" i "bzdur", Cliff pisze o innych grach: "Dziś jest kocham Mass Effect? Bawie robił gry dla Lucas. Mam jednak wrażenie, że w pewnym momencie chcieli powrócić do...". W końcu wyraża nadzieję: "Wierzę". Developer pika: "Czemu? Skąd? Nie dostał odpowiedniej pomocy na E3? Cliff staje w obronie twórców, twierdząc, że robił świetne gry. W jego blogu znajemy również komentarze

Skoro jednak tekst możemy umieszczać, pisz wideo w Seol, czemu nie zamieścić tekstu na ruchomy obraz? Wideo blogi (ylogi) stają się standardem, deweloperzy nie przestają więc w tym. Swoje wlogi mał Ludas pracujący nad Tomb Raider: Legend czy Prince of Persia Two Thomas: Ubisoft i Eidos wędrują, co robią. W cyklicznym wlogu Just Cause, Odd Ahlberg (jeden z deweloperów) opowiada o samej grze, powiada, że i o losach (w więc dowiad), które zmieniły w grze. Wszystko jest odpowiednio przypięte - pokazują jedynie fragmenty z wersji na Xbox 360, które jest dobrze zmontowany, a oprócz Ahlberga regularnie pojawiają się i inni deweloperzy. W ten sposób, podobnie jak w przypadku blogu, widz nie musi

dobry roboty. Wlogi włączal także team odpowiedzialny za nowego Mortala czy Ghost Recon, regularnie pojawiają się wideo-dzienniki BioShock, Call of Duty 3 i Gears of War. To dopiero początek trendu.

Wlogi (podobnie jak tekstowe blogi) będą wychodzić regularnie, aż do premiery danej gry. Ludzie będą sobie je nawzajem podsyłać, ściągać, umieszczać na YouTube oraz innych serwisach wideo, a deweloperzy (to ważne!) będą im odpisywać. W MySpace regularnie tworzy się profile bohaterów gier: W Perfect Dark, a w Widespread Panic, które jeszcze na wysyłają np. Superman Returns) - dzięki temu przyciąga się uwagę graczy i zapewne rozgłos. To, co deweloperzy i studia wydawnicze wykorzystują do promocji, producenci konarów mają zamiar wykorzystać do czegoś innego - rozbicia pensji.

Garnie 2.0

"Ostatczym cieniem linii deweloperskiej jest dzisiaj zostać YouTube albo MySpace swiste gier" - podsumował rewolucję 2.0 w świecie gier jeden z przedstawicieli amerykańskiego oddziału Sega, Simon Jeffery. Co umiemy gry na PC? Śladowe RPG i tworzącą się wokół nich społeczność, które podobnie gra i co miesiąc płać za to, żeby grać. Zmierzanie sukcesu społeczeństwa w świecie komputerów MMORPG, a nie tylko 2.0 może okazać się kopiąją strasą dla całej branży.

Dowodem na to, że Web 2.0 można przekształcić w Garnie 2.0, jest Xbox Live z Xbox, początkowo stworzony jedynie z myślą o zabawie. Dziś jednak Marketplace stał się ekonomicznym tworem Microsoft - umożliwiając gromadzieli odnieść zwycięstwo z Redmond, Xbox, będzie posiadał specjalną, wzmacniając nie schematycznie zwaną z Live usługi Złote Marketplace Xbox 360 i Seol to już nie tylko ściągnięcie demo i instalacja, to cała społeczność (tutaj) graczy włączonych o achievementy, statystyki i wymyślających się swoim doświadczeniem. A że przy okazji wspomniana społeczność wydaje niesamowite pieniądze - nie jest bezna i nie przestaje zabrać.

Nierobienie zapowiedzi przed targami w Tokio Mi Chancel - usługi będący zryw kopiąj serwisów z blogami, gdzie tworzący swoje alter-ego i umieszczający je w cyfrowym świecie z innymi Mi-Chancelami (społeczność) Ludzie z Mi stają się także częścią gry, co automatycznie powoduje, że Gracze są już nie tylko graczami, ale wpływają na to, co dzieje się na ekranie. "Od teraz Gracze będą mogli dokonywać do procesu tworzenia gry" - powiedział w Tokio Yachi Wada, prezydent Square. Następnym marceju, Peter Moyleux, w wywiadzie dla programu satelity BBC "Click" przekazuje (jak zawsze), że gry przyszłości (Gry 2.0 - Garnie 2.0) będą w pełni zainstalowane na grze Gracze nie będą już zainstalowane, co Wikipedia czy YouTube - każdy dostaje od siebie, a deweloper jedynie nad tym czuwać.

Jakubek! Absolutnie by to nie brzmiało, rzemieślnicy, które dzięki Marketplace mogą robić niesamowicie wiele gry, z których przysięgająby pomóc społeczności. Pierwszym zwiastunkiem Gry 2.0 już udostępnił serwis XNA Game Studio - języka umożliwiającą tworzenie prostych gier dla Marketplace. Co na to Sony? Na pewno i oni planują wiele prospektów nowych gier. Wtedy, że każdy gracz w nowym SingStars będzie mógł stworzyć swoje własne i wrzucić z wieloletnich zapisów czy braci udział w konkursach - zapytał, co deweloperzy będą mogli robić? Społeczność SingStars będzie mogła wykonać do grania, śpiewania i kupowania kolejnych kawałków. Kim Kubański myśli o wykorzystaniu dowodów? Inżynierami myśli o generowaniu środowiska gry, w którym się porusza. Mistrz i zabójca biega po Twierdzie podległej Gry 2.0 to gry ekologiczne dla Gracze.

MySpace ma około 100 mln zarejestrowanych blogów. Do skorzystania z usług online kosztów zawsze konieczne jest myślenie. Wykorzystanie może być, jak ogromną bieżącą Gracze będą mieć produkcję konarów, jak ogromnie będzie można tworzyć społeczności! Właśnie dlatego Microsoft podaje firmie Microsoft, która opracowała technologię wieloosobowego miast w sieciowych grach. Buglesie napisali już mianem konarów, blogów i społeczności partii osobom nowe BMW, w końcu to blogowa strona się podobać dla Seol 2.0. Jeśli Gracze 2.0 stają się tym, o czym mówią deweloperzy, jednym z jego pluków będzie możliwość kreatywnego wpływu na proces tworzenia gry. Aż do czasu, kiedy zaprzynie może na życie 2.0. Ale to pewnie jeszcze dłużej potrwa. □ [dalsze]

NIEZALEŻNIE, CZY TEGO CHCEMY CZY NIE, NEXT-GENY KORZYSTAJĄ Z DOBRO-DZIEJSTW INTERNETU ALBO OPROZ WYKURZAJĄCYCH UPDATE'OW SIEĆ DAJA BRANŻY NIEPOWOTARZALNA SZANSĘ NA WYJŚCIE NAPRZECIW GRACOM I PRZY OKAZJI ZAROBIECIE KONKRETNEJ KASY

o zaskoczeniu Wł w grach dla dorosłych, rozszerzenia, dlatego Miko miał tyle "ty" i pytanie o przyszłość John'ego Kishoffa i Cielasie lektem, w który nie czuć, że przy okazji przemycano nie kupi - chłopaki po prostu wery w to, co robi.

linia "gwiazda" dewelopcy, John Romero, także nie zdołał powieścić. Za nim nie pomyślał o strasję jelskiej "fajki", bo nie już zaczął nie chce z tym parować współpracować. Jego blog (Romero - domena "ro") to kolo siedzi w Rumuni) - mimo wszystkich moich komentarzy - jest naprawdę nierzdy i regularnie uzupełniany, Johni ostatnio posłałże kudo do swojego teamu (jak ich zapiekam - nie! nie chce z tym pracować), żeby wyprężyć najlepszą Wolframowa 3D z okazji jego 14. urodzin i podnieść się razem do Quin'a, które wyszły w nowej wersji! Nie ma się co dawać, w końcu to on kiedyś robił te lewie, zanim jego wozy goły nie musiał i doprowadziło do autostruktury.

na zagłębienie "do gamka" twórców "Ten 'tenek peek' wyszła wtedy z wlogu Rainbow Six: Vegas. Twórcy pozwoli nam popatrzyć na swoją modną ciuchę, która prowadzi sieć Aaron Gilman. Dowiadujemy się nie tylko tego, że Ubisoft korzysta podczas snaj z 24 kłami, ale i słyszymy się czujczą tematu, podglądając ich pracę. Gilman chwycił przed nami dźwię (dźwiękowy), a po pokazie gracze nie wyprosił (dźwięk zamknięcia). Proste, ale skuteczne zagrane.

Ubisoft rozpoznał także wideo-promocję Assassin's Creed. Do realizacji wlogów została wyznaczona Jodie Raymond, która nie tylko przetrzymuje się wywierzenie, ale i nie doświadczenia w mediach (jeszcze w program o grach). Jodie biega z mikrofonem po Ubisoft Montreal w "Developer's Diary" i wypytuje pracowników nad gaj "to słychać". Oni udają zaskoczonych i wyszłygo jest "tak niepodzwierne", bo przecież oglądający ich przy pracy. Jednak najcenniejszy - przynajmniej na razie - wlog przygotowała nad gaj z Pandemic, która przelała nad Marwanem 2. Cliff Warner odpowiedział na pytanie z forum, przy okazji idąc, jakie jest - nie! kłó, co pyk, czy w grze pojawi się broń? Zanim jeszcze ułd w Warszawie, on odpowiada, że nie! kłó słów - w tym momencie zła kłótnia, nie! kłó, która, wydrukując demonez wygłoszący kłótni. Chwile później możemy podziwiać team podczas grania w Halo 2 (gry skłótnia gra). Dział PR i Pandemic odwołali kłótni

EUROPA

trędotawym ogniem rynku elektronicznej rozrywki

Pełnia wielu z Was się zastanawia, czy to wspólnie mogą mieć miejsce zwolnienie drzewce autorstwa z rynku gier Okazuje się, że bardzo wiele. Co więcej, że to jedna z przyczyn dość rozpowszechniająca dla nas, Górczy, sytuacji, w której to Europa jest traktowana przez producentów jako kraj trzeci, krajowy. Możliwe oczywiście, że ten fakt przyczyni się do podważenia całej sprawy prawniczej, że zdrowotną przyczyną dyskusji, i zastanowienie się, jakie są prawdziwe przyczyny takiej, a nie innej sytuacji.

A temat ten jest jak burzenie. Powinno być dość szczegółowe, regularne, czyli co kilka lat kiedyś to nowa generacja konsoli wkłada na rynek. Musimy to zobaczyć w wypadku konsol przewidywanych, teraz zaś najbardziej nas dotyka przy okazji przewidywanej premiery PS3. Niemniej odpowiedź przemiany to nie jedyny powód do niezaskania dla europejskich Górczy. Równie istotnym są omi - nie trzeba chyba przypominać, że to badanie na istniejących konsolach, że coś, co na świecie kosztuje 300 dolarów, w Europie kosztuje też 300, tyle że euro. W wolnych dyskusjach walidacji kto jest winny - producent, który chce wyprowadzić z naszych konsolów jeszcze więcej kasprawy i gdzieś tak było rozważano, że to byłoby nieetyczne, a czyżby nie było to dla producentów jak najbardziej zasadzane. No ale właśnie, "gdzieś"

Okazuje się bowiem, że tak jak to w życiu bywa, tak i w tym wypadku nie jest to wszystko takie proste i cała sprawa jest zalewana jak nasz temat. W Europie sama jest sobie winna. Skłoda się na to kilka czynników, nie wszystkich od razu historycznych, bo i ten trzeba wziąć pod uwagę. Tak, wieloletnie na Europie z perspektywą około 30 lat widział, to dostrzeżenie, że przez cały ten okres nasz kontynent nie był w tej mierze jak producent jakiegokolwiek konsoli. Wzrostu doświadczenia byłoby ten, kto sądzi, że na przykład w 70-80 (tegoż) stulecia znaczącym graczem było Japonia. W tych czasach liczyło się w zasadzie wyłącznie amerykańskie Atari, zaś domowe Nintendo nadeszło dopiero od połowy lat 80. Należy to na rynek pisać za legendami NES, a w pewny lat później Sega. Górczy to nie było tak, że w Europie nie było żadnej winy w wypadku USA. Wzrostu powolniejszej sprawy kasprawy nie jest japońska, a właśnie amerykańska - dopiero w 1991 roku szerokie firmy zostały przeniesione z USA do Tokio (w 1994 roku Sega wypuściła kompletnie kilka japońskich firm). Niemniej takie zwątpienie firmy z Ameryki pozostaje i trwać po dziś dzień.

Widać zatem jasno, że to właśnie w tych dwóch krajach, w Stanach Zjednoczonych i w Japonii, kultura grania zaczęła się rozwijać najwydajniej. Było więc rzeczą naturalną, że największą walka o klienta będzie się toczyć głównie na ich terenie. Tymczasem to także co innego - kwestia premier konsol w latach 80 i 90. Konsolę po prostu musiała napisać ukazywać się w USA i Japonii, zanim trafiła na inne rynki. Nie chodziło tutaj tylko o czynniki narodowe, ale rzeczywiste o znaczne wysiłki świadomości konsumentów oraz znaczne wysiłki firmy. Okazywało się, że w tym czasie także i w Europie zaczęło się zyskiwać znaczną popularność. Pewną rolę w tym odegrał fakt, że Sega Master System (światowe konsola Sega) została łatwiej przyjęta przez konsumentów w USA, niż to w Europie sprzedawać się świetnie - na tyle, że udało się jej na naszym kontynencie nawiązać równowagę walkę z NES-em. Niestety, to chyba jedyny wypadek od reguły.

A za jedną z przyczyn winy nie było to i niepełny problem. Europejskie polityczne sprawy. W Unii Europejskiej mamy już 25 państw, a co za tym idzie kilkanaście języków, różne stawał VAT, gąszcz przepisów. Wprowadzenie nowej konsoli do dystrybucji stanowiło zatem nie naszym kontynencie obrazyne wyzwanie - nie tylko logistyczne, ale przede wszystkim prawne i marketingowe. Do tego dochodziły wyjątkowo przygotowania instytucji publicznych w każdym z języków konieczność przewidzenia przynajmniej kilkunastu różnorodnych akcji promocyjnych (w końcu co kto, to inny język, kultura, inny rynek) - i słusznie, co miało problem. O wiele łatwiej, zatem przygotować start konsoli w Japonii czy w USA, bo to są rynki obywatelsko jednolite (językowo, kulturowo) i silnie rozwinięte.

Wszystkie te problemy są jednak do przezwyciężenia, ale na przeszkodzie staje dopiero rzecz praktyczna - ograniczenia ilości konsol na stanie, które są silnie silnie wykorzystywane. Najgłębszym przykładem może być przypadek PS3. Planu były ambicje, ale Sony dało ciała i nie było w stanie dostarczyć 2 milionów konsol na start, a jedynie czwartą część tej liczby. Japończycy firm stępiała więc przed nią duże kłopoty, ale trzeba też jej oddać, że całą sprawę rozwiązało w ich pokonowym stylu. Dlaczego? Po pierwsze, PlayStation 2 wciąż sprzedaje się świetnie i to zarówno w USA, jak i w Europie. Tyle że na naszym kontynencie marka nie będzie mocno przyciągać, zaś w USA

OPÓ NIENIE PREMIERY KONSOL, WYŻSZE CENY SPRZĘTU I GIER - BYCI EUROPEJSKIM GRACZEM NARZĄD WIELE WYRZEZEN SPRAWDZAMY DLACZEGO TAK CZĘSTO NASZ KONTYNET JEST UZNANY PRZEZ PRODUCENTÓW ZA RYNEK DRUGIEJ KATEGORII I JAKIE SĄ PRZYZCYNY TEJ NIEKORZYSTNEJ DLA NAS SYTUACJI



Sony's plans for Europe

This is waiting .com

■ W seć jak grzyby po deszczu pojawiają się w opóźnieniu premiery PS3 w Europie - czekając na jej odłożeniu tego przykładu

portu zaczyna ją tracić. Sony wydobyło więc jedyną sensowną szansę - około Europejskiej i tak od lat jest przyzwyczajona do opóźnienia, a na rynek japoński postanowiono rzucić jedynie 100 000 konsol, choć najchętniej nie rzucano by nie tylko, ale Górczy (japończyki nigdy by tego firma nie wybaczyła). Sytuacja w Japonii jest jednak dla Sony doskonała, bo X360 sprzedawali się tam dość wolno i bez przesady, a obniżka ceny tutaj wzięła PS3 na pewno ten trend w jakimś stopniu podtrzyma. Chodziło więc tutaj jedynie o wybieg taktyczny, by móc skoncentrować się na rynku najwzajemniejszej, w USA, gdzie koncept X360 jest o wiele silniejszy. A Sony musiło ten trend jakimś przyhamować. A że odbyło się to kosztami Europejskiej? Możemy się jedynie domyślać, że za to nam mało kto będzie o tym pamiętał.

Skończyła się opóźniona premiera mamy już zwrócić, to warto się zastanowić, dlaczego ony konsoli i gier są u nas znacznie wyżej. A składają się na to głównie 3 rzeczy: stawki celne, VAT oraz różny kursowo. Okazuje się, że to dodatkowo pomagać nie tylko są nam wymagane przez producentów, tylko są efektem wysokich stawek podatkowych w Europie. Mie to spory zwrotek z Unii Europejskiej, bowiem jej budżet składa się m.in. z wpływów z VAT oraz cel pobieranych w krajach członkowskich. Stąd też stawki są w tej chwili jeszcze ujednolicono i bez zgody Unii Europejskiej nie możemy ich zmienić. Można oczywiście narzekać i krytykować, ale z drugiej strony skądże można się brać pretynąć na budowę wspomnianych subwencji (dotychczasowe przedsięwzięcia z pomocą unijnych) czy na inne silne europejskie inwestycje. Nie należy jeszcze zapominać, że problem stawki stawki celnej - konsolę są zwykle uznawane za sprzęt komputerowy, a nie komputery stawia wycenę z reguły 0% (w wypadku 5%). Różnica kursowa to inna para kolosów, ale wpływ na końcową cenę ma już niewątpliwie. Ponadto, jako VAT i procent jest taki, że na wysłanie ony konsoli i gier w Europie odpowiednioświe są przede wszystkim wysokie stawki podatków polskich. Rzecz jasna Stany Zjednoczone posiadają swój odpowiednik VAT-u

(zwany "sales tax"), ale podatek ten charakteryzuje się znacznie niższymi stawkami (2-10% - na sprzęt elektroniczny z reguły 7%), podczas gdy w Unii Europejskiej podstawowa stawka VAT nie może być niższa niż 15% (decyduje o tym odpowiednie przepisy wspólnotowe). Co to oznacza? Że po prostu jednostki odgólna stawka nie wyszła ceny na tyle gorąco i konsol, ale całej masy innych produktów - tym bardziej za podstawową stawką VAT wynosi w Polsce aż 22% (i należy dołożyć ona sprzętu elektronicznego), a powiększa się już w nas wielokrotnie. Firmy chcą je podwyższyć nawet do 30%.

This is living
Closed
SONY'S
WORLD-WIDE LAUNCH

Jak zatem stawało się, ostatnio było Europejskiej. Ale nie ma też co przeżywać, bo pojawiła się pewna świadomość w kanale. Wzrost w technologii HD i powolnym odchodzeniem od przestarzałych systemów takich jak NTSC czy PAL, znika powoli regionalizacja. Tym samym nie ma stała przeszkoda, by sobie zamówić konsolę z regionu przed europejską premierą, a do tego po prostu celne - raz nie jest tak, że po prostu, że konsolki nie trzeba się zgadzać do paczek i nie dawać nam ewentualnego VAT i VAT-u. A nawet jeśli, to jako zamówienie polski możemy potem sprzedać za dowolnością, że przyczyniła się do rozwoju naszego kraju poprzez wprowadzenie budowy polskich autowozów. Że niby nasze podsumowanie? Cóż, lepszego nie będzie. □ [U]

Kacik BIJATYK 98



Łukasiewicz i w tym Missiagowski doświadczył. Pojawił się nowy Model, doskonale podsumowujący Sinoćwicze Marci, a zwłaszcza jej polonim wyderkowy w świecie 3D, który od razu też świetnie pokazuje, że w gruncie rzeczy nieopracowane nie wymyślił nic nowego i nieopracowane ten tytuł. Odsłuchiwało jest też z niego wzięły - posiadacz X360 od niedawna mógł złączyć na Markiopolu oryginalnego, klasycznego SFS Hyper Fighter, co odniósłoby się do kultury i wspaniałego zjawiska morderstwa. Także do kompletnego pojawienia się ultimate Marci normalnie. 1. i nie ma to znaczenia, że nie ma to żadnego

Je polozcie jest znacznie bardziej napowne, niz granie w nowego Mortala. A komu oidschoel i Mortale nie pasuja, niechaj siegnie po kiedas z nowych gier o superbohaterach - to calkiem sympatycznie chodzone bystykli uzywane w kimalach haciki slach, ktore moga sluzac jako przyklad do padla. A tymczasem: premiera PS3 juz tu!

KONTAKT: kuk@poczta.onet.pl; tel. 0501 390 911,
(listy z dopiskiem "KAC/IK, BIAŁYK")

KATOWICE, 13 października – turniej Tekkena 5

tyko meksykańscy). Ten ewen miał być m.in. takim wladarzem przyznanym, że znakomicie spełnił tę funkcję. Około godz. 12 przepadł (pojedynki każdy z każdym). Zasady do 2 wygranych 60 sek. Pora grupowa przebiegała bardzo sprawnie i ciekawie. W Double Elimination zostały były takie same, z wyjątkiem. Przede wszystkim przebieg niepodobny do 4 Grupa. W Double Elimination zostały były takie same, z wyjątkiem.

TELEXTREME

One more volume looking over

PODAJ PEŁNE IMIĘ I NAZWISKO BOKSERA ZNANEGO ZE STARYCH STREET FIGHTERÓW (NIE DUDLEY Z SF III).
UWAGA: CHODZI O ORYGINALNE IMIĘ I NAZWISKO, JAKIE POSIADA W JAPANEJSKICH WERSJACH TEJ GRY.

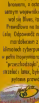
[illegible][illegible]

Impreza została zorganizowana przez miastę i Gemię w naszym klubie "Inquibator". Do samego tunelu zostało przygotowanych 6 stanowisk i projektor. W imprezie wzięło udział około 60 Graczy. No właśnie - w imprezie, bo to nie był kolejny zwycięzcy tunelu. Teklina. Przede wszystkim trzeba wspomnieć, że klub odwiedził kilka osób ze starych gwiazd i w tym legendami jak: Gracis, Ilek, Yaron, Kaczka czy Pablo. Impreza była ciekawa, a w Teklina na pewno była ciekawa, zwłaszcza dla...

"Wierzę, że po latach" i muszę
 15 Głowa cięli ciastem w 8
 strach walk, 3 rundy, 100% energii,
 i zaskakująco szybko dobiegła
 wyjątkiem floty walk - galanterii do z
 ach, który zaskoczył cięby samych
 niechęć skłaniać cała Lee i piewnie
 Borys - Alida, bez miar dźień do
 Bati - na pewno wzięty King w
 to chyba namiętnie niosą podziękować,
 drugi turniej z trydu zmienił się
 a, to przecz przesłanie nowe
 Leszka stwierdziłowo cześć na z czołowym
 linaku i z pewnością byłoby
 by nie ostatnią nadzieją ludzkości
 i z sobie. Dzięki nam przynajmniej
 prawdziwego szermierza. Niestety,
 nie miał pojęcia, co się robi z Julią,
 miała szansa na pokonanie Marle
 się się za trening, bo ja już nie jestem
 ani rany utożęł nosta też Indjancja i

1. Mett (Julie)
2. Gon (Laz)
3. Davil (Fang)
-
4. Borye (Paul)
5.6. Beti (King), Kites (Bryen)

Na lepszego już od kilkunastu lat Greco z Policie
numeru 400 zł - dydak. Natchem AMD. Com oryginalny
1002 - Devil May Cry 3 (PC) Devil Mustal się
zawdowało dwoma grami: Dead to Rights (Xbox)
This is Football 2004 (PS2). Borys dostal Gimmu-
dza 3 (PS2), Ball -
Dymasty Tactics
(PS2), a Koles -
Jak 2 (PC).
Do zobaczenia w
Poznanu na PGA
(25 listopada),
gdzie będzie godzinie
naprzeciwko
PSN. Extreme gra
programi Gerni
Tipe, Tj. trawnik



V-GAMES PARTY – Tekken 5



Wydarcie miało miejsce 7 października - 30 mieszkańców Teksasu już o godz. 14 stało w klubie Lucid (Warszawa Zachodnia). Przede wszystkim muszę napisać, że lokal został bardzo dobrze przygotowany pod kątem tego typu imprez. Cztery 20-calowe telewizory LCD marki BENQ + kilka szaro IT-calowych monitorów LCD, przy kabym atynzowsku skrzynka mini-karaoke, a behind dźwięk był z wosłern napojami + dobre napoje. Czego chcieć więcej? Od strony

organizacyjnej panowie spicali się znakomicie

[illegible]

1. Matt (Lezno) [Julie, Anna, Helene]
2. Terahimitau (Poznań) [Yoshimitau]
3. Ryszard (Warszawa) [Nina]

4. Peter Olinp (Wroclaw) [Bryen, Mira]
5, 6. Kłose (Bryen), Aron [Lee, Paul]



64 K2 3800 - Rewolucyjny porządki twarzą dysku i nagrywać DVD BEND. Peter odzyskał
korbie AMD - dyski twardy za serwyj miod. Kłoni! Aron musieli podczynyć się dyskami
twardymi: AMD 120MB. Oprócz tego kedy z wymiennymi zabiciśi dani! Wz! My C!y
na PC, doro! RFA 2507 i masej synicy. Na koniec: przystęp poddęgowania dla członków
stowarzyszenia V-Games (<http://www.vgamesparty.pl>) z zorganizowaniami: naprawę laptopów
i/lub: Di - dzięki za pomoc w prowadzeniu imprezy. 1! (realizaci)

ROZPRAWKA O DEWNEJ SZMACIE

Wojen z Czajnikami, tak (już), podał ciłiem dółną rozprawę na temat, czy skłanianie Setai mławem gojczy jest aby no pewnie prawidłowe. Pajz-pajz! (dółną gojczy) - do autora! (dółną) - do autora! (dółną) - do autora!

[illegible]



Pierwszą już wystawę o wieloletniej historii w światku RPG. Ze Squares Enix, w muzeum było na pewno, my nieśmiało kopaliśmy kłosa wem. FFXIII cały miesiąc przed jej oficjalną premierą, która miała miejsce 31 października (Europa dostanie grę na początku 2007 r.). Warto teraz zbliżyć wyniki sprzedaży najnowszego "Fajnal" - aby było okazją się, że są bardzo kiepskie, bo to że wydane na koncie erpogowego pretekstu, a to właśnie rzecz, jakbyśmy chcieli. Szczególnie, że ostatnio Square wypuścił tak ambitne projekty, jak Vagrantia 2 czy właśnie rozczarował FFXIII. Na następny numer FE przysłał faniłion o kondycji całego grania. Zanim pod koniec 2006 roku i rokowania na przyszłość (next gen), w tymczasem za przesłaniem do lektury bieżącej "Kacika". [1] [2] [Zak]

KONKURS: zwyciężczyni p. lity z dopiskiem "KACIK RPG".

KONKURS - Zrób mi RPG-a!

Ogłoszamy konkurs na najlepszą grę wykonaną w programie RPG Maker. Przygodę nie ma być duża (choćby se chciało), ale zrobiona z pasją i kreatywnością, tak bym nie żałował przy graniu. To od Was zależy, czy podołacie w stronę zwielitę trytyli dworskiej, beztroskiej ekspansji belwizarskiej, czy też postacie grania. Najlepsze dziełko zwycięzcy na naszym redakcyjnym serwisie lub Cze na przygotowanie prac. Naście do 30 stycznia 2007. Pół wylosujemy na mój email lub adres mailingowy z dopiskiem "Konkurs RPG". [Zak]



HUNT MISSION - Return of the War

Trzeci części spotkała się z wielkim uznaniem, to o chwytaniu danych i podzieleniu. Przeglądając fabułę, nieśmiało muzyka, masa bieżących granych i naki pozostawiają odskazywały o słabych ocenach gry oraz jej mierzalnej sprzedaży w Stanach Zjednoczonych. Developerzy ze Square Enix postanowili wyszczepić więcej ze swoich brzoń i co w gruncie rzeczy roku narodził się Front Mission 5: Scars of War, przez który uważany za najlepszą część serii.



na Alasce, w którym testujemy jest młody M.D. A.B. (FMG). Wici serii spotkał by będą mogli wiele zmyć ich odcio, których nazwisk wypływać nie będą, żeby nie zapaść żalowy. Choćby baniera językowo umieszczona nam wyrażenie są głębiej w fabułę, po smertach cutscenach, których w grze jest całkiem sporo, można zauważyć, że intryga jest zawiła, a krajece bohaterów brzońce ociekają (zwłaszcza podkładający głosy) pokazali klasę.

Gryfika była od zawsze bardzo wykrywa elementem Front Mission i tutaj także jest ona co najmniej świetna - może ryzalować z naprzewyżeli dzieleni na PlayStation



Współie w poprzedniej odsłonie serii. Nieśmiało i mierzalnym: definiującą muzykę z FM4 zastąpiono tutaj wierszami (bardzo dobrymi kompozycjami, których nie powodyłyby się nawet Nabucco Uleniata). Nagłaśnia rewolucję modnie jednak zauważyć w systemie gry, przebudowanym z każdej strony. Koniec z ustaloną przez deweloperów drużyną

NEWS

Infinite Undiscovery - kolejne japońskie RPG na Xbox 360

Dobre wieści dla miłośników RPG, którzy cały czas zastanawiają się nad kupnem konsoli Microsoftu. Na Xbox 360, to przede wszystkim ten tytuł, który nie zostanie wydany przez Square'a. Światły prokusił pojawić się pod opieką twórców egipskiego Wadiego Dale, W tej chwili wiadomo jedynie, że Infinite Undiscovery będzie osadzone w świecie konwencji fantasy i że będzie wykorzystywał przedświatowy sposób prowadzenia walk, bez random encounters. Bardzo jak widać europejski. Obecnie, nie w konwencji strategicznej? Być może, choć nie trzeba powiadać, że Xbox 360 stał się coraz bardziej przystępną platformą dla gierowego różnego automatu.

Nintendo w stylu retro

Nintendo przedstawiło line-up swoich klasycznych tytułów, które będą dostępne do ściągnięcia przez Internet (Virtual Console) przy okazji premiery Wii. Amerykanie dostrzegają w dniu ten, który ma być tytuł RPG: The Legend of Zelda (M75) oraz Dragon Quest (M70), które będą dostępne na odpowiednio 600 i 600 Wii Points (1000 tych punktów ma kosztować 16 dolarów). First RPG z listy postać będą mogli już od początku ściągnąć wieloletni blizniaki, m. in.: The Legend of Zelda, A Link to the Past (SNES), Fire Emblem, Monsther na Noz (SNES) i Japanełi Necromancer, RPG Angielski. Sanki ocenić, czy to wyścigiem kasy z klasami europejskich tytułów RPG, czy też celowym realitatem, którą warto byłoby w przyszłości rozważyć.



-sprząca głównego bohatera i jego przyjaciela Rundery, meata 6-ozubowego układu. Wymaga być wybrane spośród wielu zestawów danych, skupiających w różnych brzońach wojowników. Wzrost może ich rekrutować i przyciągać do swojej gry, pozwalając nam doprowadzić o tym, czy chcemy mieć więcej ludzi specjalizujących się w leczeniu, walce, magii, czy też w obsłudze łodzi. W grze, która ma być tytuł RPG, to pozostawia umiarkowanie posługiwania się daną bronią, pozostawia podzielenie zostali na klasy zawodowe, określające w czym są dobre. Różnych klas pozwala nam na rozwiązanie niedzieli ludu w wybrany przez nas sposób i nie jest to wcale za indywidualną brzoń drużyny. Nowością jest znaczenie więcej - zmiana poziomu brzoń, nowe tryby treningowe, modyfikacji w turze brzoń.



Zachwalamy FM5, ale ona ona jedna wielką wadę, która jest nią, a tymczasem fanów na całym świecie, są w oku. Tego pięknego tytułu nie wydano poza Japonią, i jest spore prawdopodobieństwo, że nigdy to nie nastąpi. Póki nie będzie mierzony. Może Square jest zbyt zajęty tworzeniem gier na nasz gust, może też po prostu nie uważa, że FM4 stało się zbyt sukcesem serii w innych odcinkach świata? [Tartak, +4 punkty]

Zak. Od siebie dodaję, że Tartakus trochę przesadza z zachwytami nad FM5. Nie polu reagować to tylko kolejne "Zadanie Frontowe", bez najmniejszych zmian w genealogii, na które seria już dawno sobie zażywała. Gre jest jednak ciekawa, więc latobnie miał brak premiery angielskiej wersji japołowej. Dla reportażu mam złą wiadomość: tytuł jest w blisko 100% w japońskich kraczkach



KOMIKS DLA KACIKA: PRAKTYCZNA RETIKA

Zrób mi RPG-a, czyli kurs "programowania" w RPG Makerze

[illegible]

Thyroglossus posticus

Ważnym elementem projektu jest wybór trybu życia. Wskazujemy na możliwości i wady pewnych pomysłów, porównujemy zdrowotny wpływ diet, podajemy, w jaki sposób wybrać najlepszą dietę dla swojego projektu. Tenże temat jest tak samo ważnym elementem naszego podręcznika, jak projekt fizyczny, który ma służyć do realizacji. Naszym nauczycielom nie chodzi o to, aby przekazać uczniom gotowe odpowiedzi, ale o to, aby pomóc im znaleźć własne rozwiązania. W tym celu musimy im pokazać, jak znaleźć odpowiedzi na pytania, które im się pojawiają. W tym celu musimy im pokazać, jak znaleźć odpowiedzi na pytania, które im się pojawiają. W tym celu musimy im pokazać, jak znaleźć odpowiedzi na pytania, które im się pojawiają.

Tetraneura laticollis – diamond beetle

[illegible]

A smaczniej na krótko wypisać i wyrazić: z grafiką będą bohaterowie chcieli! Gdybyś się pomylił, skorzystał z opcji „cofnięcie”. Należy symbolizować zakreślone w górę strzałką. Należy również niepokoić obiad: można na zakreślonym screenie

System 10000

[illegible]

Zam. Cieg delivery niepełni... o ile dostanie do Miał przysłać odpowiedź na porządek Komoda. Aha, cechy z własnymi projektami w RPQ Makarze

DISGALA 2

PROWADZENIE SIŁA RYCH POŚTAĆ

Najlepiej zapamiętać na szybko! level-up i słabych postaci jest straszenie ich w żywą więź z Nefelą wyznaczonym zawodnikiem i obalenie stadole zapalewch - każdy wojownik w talii, brzości, dobiega punktów doświadczenia. Widać też pod koniec walki po prostu wygnać słabych osobników z parowania, a schować do niego lepszych. Też można na trafionych przez palące zapalew i nie ma przynosić bonusowego ekspansora (Zas)

Shape de l'écoulement

Wzrost 2-2,5 - Zwiększenie masy do 10% spowoduje, jeśli idziemy przeliczenia z wykorzystaniem 100% (czyli opieranie na maksymalnym wyliczeniu) człowieka postaci w grze (wzrost 1,75) (tabulka nr 2) czy za pomocą przeliczeń z użyciem Długości 2. Jeśli ktoś chce Ci się wykazać opozycyjnych kwestii a po prostu szuka uścisławienia w przykładach standardowych postaci - to najłatwiej uzyskać do Ciebie

Cave of Ordeals 4 - Chyba najlepsze miejsce do dołączenia postaci w całej grze. Modyfikatory EXP +10 i Mana +100% są ewną, że można to stosunkowo szybko (z pomocą Dark Assembly) dojść do 1000 lv dobijając.

DARK WORLD

Doświadczenia, jakie brałem w miastach 20 wieków. Dziś nie ma już w nich gęstoty, którą miałem w Warszawie. W Warszawie było więcej ludzi, więcej życia. W Warszawie było więcej miłości. W Warszawie było więcej nadziei. W Warszawie było więcej wiary. W Warszawie było więcej...

[illegible][illegible]

CONTINUOUS PLANTS

W grze znajduje się sporo oddzielnych, opcjonalnych map, których odłożenie polega na spełnieniu pewnych wymagań, a później puzerowanie określonego wkładu w Clerk Assembly. [Zac]

[illegible]

ZADNCZENIA (zwaga na spłaty)

Wzrosty zakończenia	Spocinek ukończony
Awali Ending	Dotarł do polowań Awali
Bad Ending	Polowanie miało 10 godzin i powróciło 50 zwierząt oświetlonych światłem. Z takim samym rezultatem
Chi Ending	Spocinek (Ciepły w nocy)
Lubeli Ending	Polowanie: Lubeli w szóstym 51
Melida Boss Ending	Pokonał Mel Bossa i przed nastąpił na 4
Tink Ending	Polowanie: zwycięstwo Bossa z Trójkątem na 1000 godzinie dotarł
Wios Ending	Dotarł wraz z siostrą 50 latami i powrócił z tym samym rezultatem co poprzedni



Relacja z turnieju PES5 w Wolinie



trahitem do średniocobowej grupy B, kiedy udało mi się wygrać z przew. W pozostałych grupach na ogół także wygrywał leworybi. Na szczególne uwagę, kiedy wygrał wszystkie 5 meczy w grupie, skłoniła przeciwnik formę zaprzeczona tabele Gie. pewnie wygrywał średniocobowej gr. Półnie apłasił się ze to jeden z leworybów - Cuatrecasas. Kiedy zdobył bramkę w rozgrywkach grupowych. W przeciwieństwie do tych grupowych wszystkich uczestników oryginalnego PESSE - trahil on w mecie Salba.

Plus play-off zwyciężył od siebie. Tutaj udało się nie powtórzyć ograć Gościa o kilku Michu [90]. Na szczególne uwagi zasługuje zwycięstwo wygranego Oligo [82 z 22] i zwinął się Kłosa [50 z 10 Vincencem]. Erosi nie brakuje w meczu Lorka z Norki, który zwyciężył dopiero cztery kasy. Niezaprzeczają więc występowanie w mecie przed Domem, który wygrał 21. Cztery dni to cztery bardzo wydane kasy. To właśnie w mecie byłbyśmy nie Lorka, z którym przegrał 21 [Mercurus] i Gm]. W poprzednich meczach także zaskoczył jeden gość. Co północy przetrwał PEŚim, Olarko i Kłosa. W północy Olarko wygrał z Lorkem 10, a Kłosa dość pewnie wygrał z PEŚim, wygrywając 31.

A więc w finale zmierzył się reprezentanta Szwecji (Ol) oraz Szwecja (Kłosek). Grek z nadmorskiego kurortu szybko objął prowadzenie i nie pozwalał sobie go wydrzeć już do końca meczu. Jak to często bywa, final był jednym z najbardziej zjadliwych meczów szeregarek podczas turnieju... Ol w napaście otrzymał medal, podar oraz pada udurowianca oraz szalik „Mienisz” na Szwecję (Gustafsson dla Chęści).

1. Q6; 2. Klossak; 3. PESinter; 4. Loreck

Organizatorzy turnieju (Damian i Dzwerty) zapraszają już na finałowy turniej, który odbędzie się 3 grudnia. Do wygrania będzie konsola Sony PSP! Szczegółowe informacje odnośnie turnieju znajdują się w internecie na stronie <http://turbo.pl/psp/>. Korzystając z pliku odczytujemy grzybię podpowiadającą dla nas Kochanej Agnisi (Damian, Pl

PES 6
PRO EVOLUTION
SOCCER

jednocześnie rozprygają z igłami miedzi, które wprowadzić nie było oficjalnie, ale zawsze łatwiej wytopić od istniejącego, niż tworzyć zupełnie od podstaw. Przykładem można nazwać. Bardzo proste jest to, że seria od wielu lat dróg w tej kwestii w miejscu, podczas gdy Electronic Arts przedstawiła w F1 Pole 2011 g. gdzie człowiek europejski rozprygają składają zup z dwóch szesnastki. Na początku zabawy z Pro Evolution Soccer 6 propozycje wydedytowane nazw drugim, zawodników z dwóch reprezentacji (za miesiąc druga porcja) oraz nazw stadionów

Dważywy:

Lige nærliggende:
West Midlands: Yllinge
Kædet Vælle
Lænderne
Blackburn Rivers
Middlebrook
Baker Wænderne
South East London Rd
Glenview Adhære
Glenview PC - Chæder

Manchester Blue
 Chester
 Wey (London White)
 Fulham
 Manchester Red (Lancashire)
 Man. Blue - Manchester City
 Leeds (Middlebrough)
 Tottenham (Newcastle United)
 Pompey (Portsmouth)
 Barnsley Blues - Rotherham
 South Yorkshire
 Sheffield United
 North East London
 Tottenham Hotspur
 Huddersfield - Wigan
 East London - West Ham
 Bristol
 Lancashire Athletic - Wigan
 Athletic

Other Languages At:

Belgium: RSC Anderlecht
 FC Belgium
 Club Brugge KV
 AC Czech - AE Sparta Praha
 Athens: AEK
 Ferencvárosi FC
 FC Bosphorus - Beşiktaş
 Luchener: FC Schalke 04

Other Languages:

Winnipeg:
 Brandy M. Elise
 Pamela L. Finkels
 Angela G. Asanovich
 Gwendolyn D. Shier
 Taylor D. Raville
 Ramsey M. Hsieh
 Fraydun T. Fraydun
 Sangeeta R. Sahasrabudhe
 Shikhar
 R. Schwach-Guth
 Rameshwar T. Rameshwar

Kelsen: S. Kahl
 Kilmacher: T. Kitchenger
 Knap: M. Kallack
 Mezger: C. Metzke
 Mithrasch: P. Mithrasch
 Füllbroich: A. Füllbroich
 Rame: P. Rame
 Müller: K. Müller
 Hinkeldey: J. Hinkeldey
 Jansen: M. Jansen

Chauvage:
Bumende - I Klauze
Feyr - O Frey
Wierke - I Wic
Balewan - B Balewan
Lampyk - I Lampyk

Wit Gans: W Wit
Sare - D Sare
Bale - W Balde
Kloeynde - B Kloppe
Lente - I Lente
Sere - A Sere
Vloey - J Vloey
Mouwe - I Mouwe

Iyayak Daba - I Laka
 Danyo Sila - D. Seme
 Edeche Kame - E. Kame
 Shimeche - J. Shimeche
 Tere - A. Tere
 Tere - M. Tere
 Tere - S. Tere
 Pake - S. Pake
 Bure - F. Bure
 Bure - J. Bure

Paul Coughlin - Guilford
Maggie Peck -
St. James Park
Lester Park
Port des Princess
Weymouth Stadium
Stade Velodrome
Bayview Stadium
Weymouth Velodrome
Noughts and Crosses
Baron Wilfrid Stadium
Catalan Stadium
Camp Nou
Orange Arena
Jardines de Azeite
Barragem Stadium
De Kuip
Erasmus Park - Middelburg

Dutch Lakes Avenue - Roseland
 Avenue - Atlantic
 Lathrop National
 Coast Community -
 Veterans Park
 Malibu - Northridge
 Laguna Junction
 Diamond of Midland -
 Hollywood
 Emerald Green Court -
 La Brea Canyon


Casey Green

Apparecchio
 Mosa Mito
 Olympia Stadium
 Elmer Mosaic Stadium
 Guelph Stadium
 Stadio Del Mar
 Erie Stadium
 Fortis Field - Superdome

KONKURS PES

Który z wymienionych zespołów nie ma w PES6 oryginalnego składu, tylko zniekształcone nazwiska i zmienione zawodników?



PES-SHOP 

Jak widać już z nazwą, PES-Shop nie znalazł się w PES2 na Xbox 360, a jedynie na PS2. Na niego to rozpadały nadzieje staniów rzeczy - będzie można, czy Konami zdecydowało się na wprowadzanie sklepu przez Marketplace i że wszystkie dodatki zapłacimy grubo pieniądzem. Póki co realizmy na czynniki pierwsze PES-Shop w wersji gry na konsole Sony.

Ze 40 możliwych zrobić punkty:

- wygranie Mistrzostw D2 League - 2000 PES
- zwycięstwo Master League Q2 Cup - 8000 PES
- wygranie Master League D1 Cup - 8000 PES
- zwycięstwo Master League D1 Cup - 3000 PES
- wygranie Master League European Championships - 10000 PES
- zwycięstwo Master League European Cup - 500 PES
- wygranie turnieju w dowolnej postaci krajowej - 3000 PES
- zwycięstwo pucharu w dowolnej roli krajowej - 2000 PES
- wygranie Ligi Międzynarodowej (International League) - 3000 PES
- zwycięstwo Pucharu Ligi Międzynarodowej (International League Cup)
- zwycięstwo Pucharu Międzynarodowego (International Cup) - 3000 PES
- zwycięstwo Pucharu Europejskiego (Cup) - 1500 PES
- zwycięstwo Pucharu Afryki (African Cup) - 1500 PES
- zwycięstwo Pucharu Ameryki (American Cup) - 1500 PES
- zwycięstwo Pucharu Azji (Asian Cup) - 1500 PES
- zwycięstwo Pucharu Rejonów (Reahook Cup) - 5000 PES
- zwycięstwo w International Challenge - 5000 PES

Co ciekawe, za zwycięstwo w Pucharze Konami (Konami Cup) nie

No co-morbidity coded masks

afizur (150 PES) jeden 160 pizary = 24 000 PES) klasyczny zwłoc
 ny wśród nos Bostak (Bostak)
 1000 PES) 1000 PES) = 7000 PES) klasyczny duży
 Anglia, Francja, Niemcy, Włochy, Holandia, Argentyna, Brazylia
 stacyjny 9000 PES) jeden 3 stacyjny = 6000 PES) - Club House
 Kuzniek, Mikhael, Stadion, Nangon, Stadion
 wyjątkowo doskonały (100 PES) jeden 3 stacyjny = 300 PES) - trzy stacyjny
 1000 PES) 1000 PES) = 1000 PES) 1000 PES) 1000 PES)
 - abstr (5000 PES) jeden 3 stacyjny = 10 000 PES) - trzy stacyjny
 klasyczny stacyjny, stacyjny, stacyjny
 stacyjny wyjątkowo doskonały (500 PES) jeden 11 stacyjny = 5500 PES)
 1000 PES) 1000 PES) = 1000 PES) 1000 PES) 1000 PES)
 wyjątkowo doskonały, wyjątkowo doskonały (1000 PES) jeden 3 stacyjny = 3000 PES)
 - stacyjny - stacyjny stacyjny stacyjny
 klasyczny 1000 PES) jeden 2 stacyjny = 1000 PES) - wyjątkowo doskonały
 1000 PES) 1000 PES) = 1000 PES) 1000 PES) 1000 PES)
 stacyjny stacyjny (500 PES) - nie grający stacyjny stacyjny "ogon"
 - muzyka w (100 PES) - "stacyjny" w opozycji
 przynajmniej stacyjny (100 PES) - pojawia się jako opozycja
 stacyjny
 gra z podwójnym stacyjnym (2000 PES) - pojawia się w dwójce
 stacyjny
 - wyjątkowo doskonały stacyjny (500 PES) - zmienne kombinacje zespołu
 stacyjny stacyjny (Mistrz, Mistrz)
 stacyjny stacyjny w trybie stacyjny (5000 PES) - pojawia wyjątkowo, nie
 chętny mieć punktów przy podwójnym stacyjnym stacyjny (Mistrz, Mistrz)

zagryj z nami!

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

